IL

SAPUTELLO

IN CONVERSAZIONE

OVVERO

GIUOCHI DI SALA E PASSATEMPI CURIOSI

AGGIUNTOVI IL GIUOCO

DELLE

OMBRE

Edizione illustrata

FIRENZE
ADRIANO SALANI, EDITORE
Viale Militare, 24

Digitized by Google

410 E 24

Digitized by Google

Digitized by Google

IL GIUOCO DELLE OMBRE.

Digitized by Google

IL SAPUTELLO

IN CONVERSAZIONE

OVVERO

GIUOCHI DI SALA E PASSATEMPI CURIOSI

FIRENZE
ADRIANO SALANI, EDITORE
Viale Militare, 24
1889

Digitized by Google

Digitized by Google

ALLA GIOVENTÙ ALLEGRA

Acquistando il SAPUTELLO, *si avrà in ogni famiglia un* LIBRO *completo di* Giuochi di Sala, Penitenze *ed altri* Passatempi *divertenti e piacevoli per le Conversazioni.*

La Gioventù geniale, che ama le oneste Ricreazioni, troverà in questa Raccolta il modo di passare le ore liete ed allegre nelle lunghe e nojose serate d' Inverno.

Accogliete pertanto con favore questa nuova Operetta, ed augurandovi salute e contentezze, mi dico vostro affezionatissimo

ADRIANO SALANI
Editore

Digitized by Google

Digitized by Google

GIUOCHI DI SALA

Il Giuoco armonico.

Il fondamento di questo giuoco consiste nel trovare una cosa nascosta col solo avvertimento che si dà per mezzo di suoni ora gravi, ora acuti, or veloci, or lenti di un pianoforte, di un violino, o di una chitarra.

S' immaginano delle singolari condizioni, che fa duopo quasi indovinare. Spesso si tratta di dovere snodare un nastro, di presentare un fiore a una persona, o di baciarle la mano, infine di eseguire una cosa, spesso assai complicata e preventivamente concertata — laonde fa d' uopo di molta sagacità e vivacità di spirito. Il dolce e il forte, l'andante o l' allegro, servono di guida a colui che cerca d'indovinare l'intenzione della brigata. Quello incaricato della cura di condurlo, o scorrendo sui tasti del pianoforte, o facendo vibrare lo sonore corde del violino, deve ben seguire tutti i suoi passi, e saper passare dal pianissimo al fortissimo, e dell'adagio al moto più vivace, per indicargli s' ei si allontana o si avvicina allo scopo.

Digitized by Google

La Predica.

Una persona, a cui non siano per mancare la parola, prende a fare una Predica destinando che altre due o tre persone — secondochè la Conversazione sarà più o meno numerosa — ripetano ad alta voce tutte le parole che termineranno in *are;* altre due o tre ripetano quelle che termineranno in *ere;* altrettante quelle in *ire,* e così quelle in *ore* ed in *ure.* Quando alcuna di queste persone non stia abbastanza attenta, e si dimentichi di ripetere la rispettiva sua parola, le altre che l' avranno pronunziata, hanno diritto di accusarla e di farle dare un pegno.

Perchè il giuoco riesca più piacevole, sarà bene che le persone che devono ripetere insieme la stessa parola siano separate, e sedute lontane le une dalle altre; altrimenti anche chi stesse poco attento alle parole dell' oratore, potrebbe ripetere quelle che non gli toccano, quando se le sentisse pronunziate nelle orecchie dal suo vicino.

I doppj significati.

Allorchè si vuol fare questo giuoco, uno dei componenti la Società si ritira in una stanza attigua, e gli altri rimasti nella Sala scelgono una parola che abbia due significati sostantivi, come per esempio *Nottola* uccello, e *Nottola* di legno; *Merlo* uccello, e *Merlo* di torre; *Stagno* di acqua, e *Stagno* metallo; *Cane* animale, e *Cane* del fucile; *Becco* degli uccelli, e *Becco* maschio della capra; *Braccio* dell' uomo, e *Braccio* misura, ecc. ecc.

Digitized by Google

Quando si è scelta la parola si chiàma colui che si è ritirato nella stanza attigua: questi, allora, domanda a tutti — uno dopo l'altro — dov'è la cosa pensata; e ricevutane risposta, domanda cosa ne farebbero. Allora la persona interrogata deve rispondere quello che più le aggrada: ma deve farlo con molta accortezza, perchè non si scuopra il mistero. Avvertasi che le risposte si possono dare relativamente a qualunque dei due significati che più vanno a genio. Quando l'interrogato ha terminato il giro, s'ei non ha indovinato la parola misteriosa, mette un pegno, e si ricomincia il giuoco, mandando un altra persona fuori della Sala, e scegliendo un'altra parola.

Il Cencio molle.

A chi vuol fare questo giuoco, è necessario rendersi oltremodo ridicolo, per promuover le risa della brigata; poscia con un lume nella mano sinistra, un fazzoletto

Digitized by Google

bianco bagnato in una còcca nell' altra e penzolone, si presenta ad una persona della Conversazione, e le dice:

— *Il cencio molle è venuto a riverirvi: se voi piangerete, se voi riderete, il cencio molle nel muso avrete.*

La persona che riceve questo saluto deve rispondere, senza ridere:

— *Io non riderò, io non piangerò, nè il cencio molle nel muso avrò!*

Se la ridicolezza del Capo-giuoco, e le smorfie ch'ei fa costringono alle risa la persona riverita, questa riceve il cencio molle nel viso e mette un pegno; lo stesso si fa cogli altri.

Le Domande e le Risposte.

Questo giuoco ha il vantaggio di procurare a tutti il piacere di fare — uno per volta — delle domande e delle risposte, che diversificano all' infinito.

Bisogna che vi siano tante domande quante risposte, e che ogni domanda ed ogni risposta sia scritta in una cartina separata. Le domande si danno ad un uomo, e le risposte ad una donna.

Le cartine debbono essere rimescolate ed estratte l' una dopo l' altra, sì per le domande come per le risposte, e senza sceglierle. Le persone che tengono queste cartine, possono, anzi, mischiarle ogni volta che debbono estrarne una, per far vedere che le domande e le risposte si fanno senza preparazione, e sono — sì le une che le altre — prese soltanto a caso. Ecco un esempio di domande e risposte:

Domanda. — *Vi piace di giuocare?*

Risposta. — *Dalla mattina alla sera.*

Digitized by Google

D. — *Amate di trovarvi da sola a solo?*
R. — *Si, in mezzo ad un boschetto.*
D. — *Siete amante?*
R. — *Molto.*
D. — *Siete obbligante?*
R. — *Assai.*
D. — *Amate la musica?*
R. — *Con trasporto.*
D. — *Siete fedele?*
R. — *Secondo l' occasione.*
D. — *Vi piace d' essere amata?*
R. — *Infinitamente, sull' erba!*
D. — *Avete de' capricci?*
R. — *Rare volte.*
D. — *Vi piace la galanteria?*
R. — *Certamente.*
D. — *Godete che si ammirino le vostre bellezze?*
R. — *Ogni sera coricandomi.*
D. — *Vi piace divertirvi?*
R. — *Accostatevi, e ve lo dirò.*
D. — *Siete riconoscente?*
R. — *Non v' ha dubbio.*
D. — *Amate il mistero?*
R. — *È la cosa che amo di più.*
D. — *Amate l' ombra?*
R. — *Si, nel giardino.*
D. — *Siete esigente?*
R. — *Una volta al giorno.*
D. — *Fate all'amore?*
R. — *Questo è ciò che non dirò mai!*

Un simil giuoco — detto della *Domanda e Risposta* — trovasi pure stampato a pacchettini separati, e si può farne acquisto in Firenze alla Stamperia Salani.

Digitized by Google

Gli Sposi.

Per far questo giuoco bisogna separare gli uomini dalle donne; fatto questo, il Capo-giuoco prende un pezzo di foglio, e vi scrive il nome di tutti gli uomini. Quindi andando da tutte le donne, una dopo l'altra, domanda loro all'orecchio chi desiderano scegliersi per compagno fra coloro che formano la Società; appena la donna ha detto il nome del fortunato Cavaliere, il Capo-giuoco ne prende nota per non dimenticarlo, e continua le sue interrogazioni. Nel caso che una Dama scegliesse un Cavaliere già scelto da altra, il Capo-giuoco la deve avvisare, acciocchè essa ne scelga un altro.

Allorchè il Capo-giuoco ha terminato le sue domande egli ordina ad ogni uomo — uno per volta — di andare ad offrire la mano alla Dama che crede possa averlo scelto. Il Cavaliere si alza, si presenta alla Dama, e dice:

— *Sono io il fortunato mortale, che ha l'onore di offrirvi la mano ed insieme il cuore?*

Se egli si è diretto veramente alla Dama che lo ha scelto, questa gli porge la destra, e gli risponde:

— *Accetto l'una e l'altro, ed in contraccambio prendete la mia mano.*

Allora il Cavaliere riceve la destra della Dama; fanno insieme un giro di *walzer,* e quindi egli la conduce al suo posto. e le si mette a sedere accanto. Se al contrario sbaglia, la Dama risponde:

— *Non posso ricevere nè l'una nè l'altro, o Signore, perchè altro oggetto ha scelto il mio cuore!*

Il Cavaliere e la Dama, si fanno allora un profondo inchino, ed egli va ad offrire la mano ad un'altra Dama, finchè non ha trovato la sua.

Digitized by Google

Il numero degli uomini deve oltrepassare almeno di uno quello delle donne; e perciò alla fin del giuoco si troverà un Cavaliere senza Sposa: il che desta le risa della Conversazione. Il rifiutato dovrà inoltre mettere un pegno per pena della sua disgrazia.

Fatto che abbiano il giro gli uomini, si può ricominciare il giuoco facendo fare alle Signore nella stessa guisa: ma in questo caso sono le donne che debbono essere in maggior numero degli uomini.

Le Incombenze.

Ordinariamente questo è il primo giuoco che si eseguisce nelle Conversazioni: consiste nel dare una chiave ad una persona, e dirle piano in un orecchio che la porti ad un' altra, distinguendo questa con un epiteto favorevole, o sfavorevole; per esempio: « *Alla più garbata, al più superbo, al più galante, alla più infingarda,* ecc. » non omettendo qualche soprannome ridicolo — purchè non sia offensivo — affinchè diverta la Conversazione.

Colui che riceve la commissione, è obbligato di portare la chiave a quegli cui crede si possa applicare l' epiteto suggeritogli, e consegnandogliela gli dirà egualmente all'orecchio che la porti ad un altra, distinguendo questo o questa, secondo il solito, con un epiteto od un soprannome. Così continua il giuoco finchè si crede opportuno — o per dir meglio, finchè tutta la conversazione non ha ricevuto ed eseguito la commissione. Poscia si scioglie nella seguente maniera. Quegli che ha ricevuta la chiave la prima volta, supposto che quello sia il soprannome suggeritogli, dica:

Digitized by Google

— *Mi è stata data questa chiave perchè la portassi alla più pazza!*

Adesso bisogna avvertire, che ciascuno — nominando la persona a cui ha portato la chiave — deve fare una considerazione, onde procurare di emendare per quanto è possibile il torto, che si può avere nell'applicare arbitrariamente uno sfavorevole epiteto; e questa considerazione fa conoscere chi ha maggiore sagacità e prontezza di spirito nel disimpegnarsi di questa incombenza. Per esempio. nel caso suddetto, la persona che consegnasse la chiave alla più pazza, potrebbe dire:

— *Considerando che quasi tutte le persone dotate di sommi talenti e di vasto ingegno, hanno pure trasceso in opere che le han fatte stimare dal volgo siccome pazze, perciò ho creduto potermi uniformare a questo pregiudizio, distinguendo con tale epiteto una persona di tanto merito com' è la signora N. N.*

Dal riferito esempio ognuno conosce che è necessario scusarsi meglio che sia possibile e con felicità d'espressione per mezzo di tali considerazioni.

Il Mercante di Animali.

In questo giuoco uno della Conversazione fa da Mercante, ed un'altro s' incarica della parte di Compratore. Dopo ciò, tutti i componenti la Società, prendono il nome di un' animale qualunque, del quale devono imitare la voce. o il canto. Allora il Compratore ed il Venditore incominciano un dialogo relativo ai loro affari; ed ogni volta che essi nominano un animale, la persona che ne fa la parte deve fare il verso dell' animale nominato. Se sentiranno nominare il Mercante, tutti gli animali insieme faranno il proprio grido; e

Digitized by Google

se si nominerà il Compratore, tutti si alzeranno in piedi e subito si rimetteranno a sedere.

Questo giuoco, fatto bene, diverte assai: ma bisogna che il Mercante ed il Compratore siano molto loquaci, ed abbiano cura di rammentare sollecitamente diversi animali ad un tempo. e rammentare i loro nomi di Mercante o di Compratore, per imbrogliare la brigata, e far pagare il pegno a quelli che non risponderanno in tempo, o male, o che staranno zitti.

Il buon' Ometto vive ancora!

Si prende uno zolfanello, o un piccolissimo pezzetto di cerino, oppure un pezzetto di carta accesa, la quale dalla Conversazione si passa da una mano all' altra, dicendo l' uno all' altro:

— *Il buon' ometto vive ancora!*

Quegli, o quella, fra le cui mani lo zolfanello o la carta si estingue, prima di aver finita la frase, dà un pegno.

La toelette della Signora.

Fra tutti i giuochi di azione che si fanno in Conversazione, questo è uno dei più antichi. I fanciulli lo conoscono appena usciti dalla culla. Si pongono tante sedie in linea retta, ma opposte l' una all' altra, e quando i Giuocatori si sono seduti, ognuno prende un nome che abbia rapporto alla toelette; uno si chiama *Specchio,* un altro *Pomata,* questi ha nome *Pettine,* quegli *Fiocco* ec. Uno solo dei Giuocatori stà in piedi, e si deve osservare, che la sua seggiola manchi, e che perciò non si potrebbe porre a sedere senza far alzare qual-

Digitized by Google

cuno. Questa persona, la quale si chiama: *La Signora,* ha due maniere di esprimere la sua volontà: o essa dice: « *La Signora chiede lo Specchio,* o la *Pomata,* o il *Pettine,* o il *Fiocco* ecc. » oppure essa dice: « *La Signora chiede tutta la sua toelette.* »

Per soddisfare al primo caso, la persona che ha il nome dell' oggetto dimandato si alza e segue *la Signora* standole attaccata alla veste, girando entrambi intorno alla fila delle seggiole e prendendo, ogni ultimo chiamato, il diritto di chiedere anch' esso ciò che gli piace — osservando però, che non sia stato chiamato da altri, se no metterebbe un pegno.

Per soddisfare al secondo caso, tutti si alzeranno ad un tempo, e allorquando *la Signora* vede che tutti sono attaccati dietro di lei, dirà forte:

— *La Signora vuol riposarsi!*

Allora tutta la *toelette* si pone sollecitamente a sedere, e quegli che resta senza sedia mette pegno; mette pure il pegno chi si mette a sedere prima che sia pronunziato perfettamente « *riposarsi* » poichè *la Signora* qualche volta per far cadere qualcuno a metter pegno figura di dire: « *vuol riposarsi* » e fa ancor l'atto di farlo, ed invece dice: « *vuol passeggiare.* » Quando poi si mette a sedere, siccome manca una seggiola, necessariamente avviene che uno resti in piedi, e diventa *la Signora che chiede.* Però, siccome i titoli d'onore si comprano, così questi lo compra dando un pegno.

Panni vecchi, ovvero: Il perchè!

Quantunque questo giuoco sia facilissimo, esso fa deporre un gran numero di pegni.

Il Capo-giuoco si traveste da Venditore di panni

Digitized by Google

vecchi, mettendosi addosso diversi oggetti di vestiario, e poi principia il giuoco facendo il giro della Sala e dicendo ad ognuno della Conversazione, se vuol comprare qualcuno degli oggetti che tiene in vendita. La persona alla quale egli s' indirizza, deve procurare di disimpegnarsene più presto che sia possibile, ricusando la compra. Il *Venditore* frattanto, ad ogni parola che indirizza, deve dire:

— *Ma perchè?*

Se rispondendo a questa domanda la persona interrogata dice anch' essa *perchè* mette un pegno, ed il Capo-giuoco va ad offrire la sua mercanzia ad un' altra persona.

Il Cerchio.

Disposti tutti i componenti la Conversazione in giro nella stanza ed a sedere, si prende una cordicina lunga quanto gira il detto cerchio nella stanza, ed infilatovi un anello dentro alla corda si annoderà per modo che

Digitized by Google

non possa uscire dalla medesima, e tutti dovranno tenere con tutte due le mani la detta corda, ed uno nel mezzo della Conversazione alzato, che possa girare per trovare l'anello che tutti lo gireranno o quà o là, perchè a quello che deve cercare si renda difficile il trovarlo: quando poi lo avrà trovato, deve andare in cerca di quello che lo aveva tra le mani, e dar pegno, osservando che tutti in giro muovano le mani, figurando di porgerlo or quà, or là.

Parte un Corriere.

Questo giuoco è quasi simile a quello della toelette: ma assai più allegro e dilettevole.

Il Capo-giuoco dispone la Conversazione in circolo, ed egli rimane in piedi nel mezzo, e senza seggiola. Allora s'occupa di dare ad ognuno un nome di città, come sarebbe *Firenze, Milano,* ec. riserbando per sè quello di *Casa del Diavolo!*

Principiando il giuoco egli dice:

— *Parte un Corriere.*

— *Per dove?* gli si risponde.

Il Capo-giuoco nomina allora quella città che più gli piace, e noi fingeremo che risponda per *Milano.*

La persona che ha questo nome si alza correndo e dice:

— *Parte un Corriere per Ancona.*

Quegli che era in piedi si mette a sedere nel posto di *Milano,* e la persona che ha nome *Ancona* s'alza repentinamente, e dice al solito:

— *Parte un Corriere per Firenze.*

La persona nominata *Milano* si mette nel posto d'*Ancona,* e quando *Firenze* s'alza per chiamare u-

Digitized by Google

n' altra città, *Ancona* si mette al suo posto, e così tutti gli altri.

Quando poi vi è uno che dice:

— *Parte un Corriere per casa del Diavolo!*

Allora tutta la Conversazione è obbligata ad alzarsi e cambiar posto, non potendo però le persone che fanno il giuoco sedersi sulla seggiola di quello che loro è accanto, ma devono procurarsela lontano da sè almeno due posti — agendo diversamente si mette un pegno. Quando poi tutti sono seduti, quegli che resta in piedi per mancanza di seggiola mette un pegno, e si ricomincia a dire:

— *Parte un Corriere.*

Tirar la Pianella.

Meglio è far questo giuoco in un prato che in casa, perchè chiunque si proverà a farlo, cadrà sicuramente per terra — se non avrà il segreto che or ora si dirà.

Si prende una pianella assai grande, e tanto, che v' entri il piede destro calzato di scarpa, o stivale; quando si è fatta mettere a colui al quale si vuol fare il giuoco, gli si dice che non sarà capace di far tre passi col medesimo piede sinistro in avanti, e ad ogni passo dovrà mettere il piede destro calzato della pianella dietro ed in traverso, cioè colla punta in fuori al piede sinistro, senza oltrepassarlo. Fatti che abbia questi tre passi e mentre fa il terzo, gli si dice che batta con forza l' osso della gamba diritta nella polpa della gamba sinistra, sempre nella stessa positura traversa onde gettar via la pianella: questo movimento — fatto senza la precauzione della quale vi avvertirò — fa immancabilmente cadere colui che fa il giuoco; e siccome

Digitized by Google

sembra facilissimo, e lo si vedrà fare senza pericolo al Capo-giuoco, tutti vi si proveranno per far mostra della propria destrezza, ma tutti, colla loro caduta, porgeranno argomento di risa alla Conversazione.

Adesso è necessario avvertire il Capo-giuoco, che l' unico mezzo di sostenersi sui piedi — mentre egli lo eseguisce per incoraggiare i suoi compagni — si è di piegare un poco il ginocchio della gamba sinistra, mentre la percuote colla diritta. Senza questa precauzione la caduta è inevitabile.

Il cencino della Comare.

Fatto un cerchio, tanto d' uomini che di donne, nel centro della stanza, tutti alzati e serrati insieme, si pone nel mezzo uno che si apponga a chi è toccato detto cencino, che vien dispensato alla nascosta da un altro che gira fuori del cerchio con un fazzoletto in mano, sempre dicendo:

— *Il cencin della Comare lo vuo' dare a chi mi pare!* E dato alla nascosta a chi si vuole, deve dire:

— *L' ho dato.*

Quello che sta nel mezzo deve apporsi a chi ha dato il fazzoletto, ed appena detto: « *Ella l' ha* » non può accennare altri, e se quello lo ha esso deve uscire del mezzo e prendere il fazzoletto per andare a darlo, e colui che l' aveva deve entrare nel mezzo per apporsene: e se non avesse quegli accennato chi davvero l'ha, appena sentito da quello nel mezzo « *Ella l' ha* » si deve staccare dal giro con dare un urlo all' orecchio di quello che è nel mezzo, e poscia andare in giro per dispensare il fazzoletto, e via via si farà il simile da tutti gli altri, come sopra.

Digitized by Google

Il Cacciatore e la Lepre.

Si facciano due file quanto è lunga la stanza, una di donne e l'altra d'uomini, ad uso di una contraddanza, e la prima coppia sia l'uomo *cacciatore,* e la donna la *lepre:* nel mezzo della fila è la *bandita* ove deve star la *lepre,* e fuori — cioè dietro il giro — sta il *cacciatore.* Se la *lepre* esce, il *cacciatore* le corre dietro, per acchiapparla fuori però della *bandita,* essendo proibito al *cacciatore* di toccare la *lepre* nella *bandita;* per tre volte la *lepre* può entrare nella *bandita,* e la terza volta che esce da quella si serrano le file e la *lepre* resta fuori, ed allora tocca a lei a salvarsi per non esser presa, o se resta presa, a vicenda l'uomo diventa *lepre,* e la donna *cacciatore* e così tutte le coppie devono fare lo stesso fino all'ultima, e via via quella che riman presa deve andare in fondo per dar luogo all'altra coppia.

Il don Garzia.

Con comodo ed a sedere si farà detto giuoco, principiando il Capo-giuoco a domandare a quello accanto a lui:

— *Conoscete don Garzia?*

E quello accanto risponderà:

- *Chi è?*

Ed il Capo-giuoco risponderà:

— *Quello che fa così!*

E farà una boccaccia, uno scorcio, o altro di curioso a suo piacere, e quello accanto deve fare all'altro accosto la stessa domanda, e rimanere nel medesimo scor-

Digitized by Google

cio, o altro, che sarà fatto dal Capo-giuoco fino alla fine del giuoco; chi tralascierà la positura in cui è stato messo darà il pegno, e ricusando di farlo, e finito il giro, il Maestro potrà mutarlo a suo piacere fino che si vuol far durare il giuoco, che sarà piacevole e di molti pegni.

Il Dispetto.

L' oggetto di questo giuoco è di far mutar posto a chiunque si vuole e di scegliersi il posto a piacere: poichè mentre tutti stanno sedendo in circolo, s' alza il Capo-giuoco, e presentandosi ad uno del giuoco dirà:

— *Mi l' ho con ti!*

— *Perchè l' hai con mi?* quegli risponde.

— *Perchè tu hai,* l'altro soggiunge, *l' orologio, ed io no, alzati su, ch' io sederò.*

Avvertasi, che dee veramente nominarsi una cosa, che quello che siede l' abbia, e quello che va a levar di posto non l'abbia, altrimenti si deposita il pegno. Alzatosi quello, cede il posto, e va a presentarsi ad un altro a suo piacimento, e dice: « *Mi l' ho con ti* ecc. » come sopra. Si può far durare questo giuoco quanto si vuole.

La Statua.

Per fare un tal giuoco, la Società si colloca in gruppi di due o tre persone atteggiate nelle più bizzarre positure, ed a capriccio dei Giuocatori. Il Capo-giuoco fa la parte di Venditore di statue ed un altro fa da Compratore; ambedue devono esser vestiti nella più strana guisa, e il Venditore avere in mano uno spazzolino di penne per pulire dalla polvere il viso

Digitized by Google

delle Statue nel tempo che le contrattano. Se in questo tempo qualche statua ride mette un pegno, e si seguita con altre il giuoco.

La Coscrizione.

Ecco come si eseguisce questo giuoco.

Tutte le persone riunite in Società e che vogliono partecipare al giuoco, si fanno ritirare in una stanza contigua, e non rimarranno nella Sala del giuoco che sette individui: quelli cioè che s' incaricano di fare la burla, e questi rappresentano il Capo-giuoco che sarà il Presidente, due Assessori, due Uscieri ed un Servo.

Il Presidente si asside con due Assessori davanti il tavolino, che è coperto da un tappeto con sopra il necessario per iscrivere. Sotto il tavolino si pone un altro tappeto piegato stretto, perchè passi fra i piedi della sedia del Presidente. Il Servo supposto del Presidente, si pone a sedere dietro di lui pronto a tirare con forza il tappeto quando sia giunto il momento opportuno. Allora il Presidente chiama per nome uno della brigata rinchiusa nella contigua stanza, e i due Uscieri subito lo introducono chiudendo l' uscio della Sala, perchè non si veda di fuori quello che accade al Tribunale. Gli Uscieri fanno avanzare l' inquisito, e lo conducono davanti al Presidente, che gli annunzia essere egli condannato a fare il soldato, e che perciò gl' impone di dire se non ha alcuna ragione da esporre, o qualche difetto personale da palesare che lo salvi.

Ora l'importante del giuoco si è, che gli Uscieri debbano osservare che il chiamato da essi condotto metta i piedi sul tappeto ripiegato sotto il tavolino, affinchè ad un cenno fatto dal Presidente col campa-

Digitized by Google

nello, il Servo — seduto dietro di lui — tiri il tappeto e faccia cadere la recluta, la quale batterà il sedere in terra.

Bisogna avvertire di una cosa, ed è questa: che se il chiamato è una donna, nel tempo che essa si scusa, a motivo del suo sesso, di non fare il soldato, i due Uscieri la tengono per le braccia — affinchè non possa cadere ed abbia soltanto la paura del male. Seguìto che sia con uno dei componenti la Conversazione, questi si fa mettere a sedere, affinchè sia spettatore della burla che si fa agli altri.

La Scommessa.

— *Scommetto la mia Ripetizione,* dice un Giovine ad una Signorina, *che voi non siete capace di rispondermi: « I miei coralli! » a tre interrogazioni che io vi farò?*

— *Alla prova,* ripiglia la Signorina, *che vi voglio far mancare all' appuntamento di domattina, vincendovi la Ripetizione.*

— *Alla prova pure,* soggiunge il Giovane, così seguitando: — *Che cosa è questo?* toccando un anello che la Fanciulla abbia in dito.

— *I miei coralli!* essa risponde.

Il Giovane quasi sorpreso dalla risposta, stà alquanto pensoso; poscia prosegue:

— *Dove siete stata a spasso quest' oggi?*

Ella soggiunge immantinente:

— *I miei coralli!*

Allora il Giovane prende un'aria seria, mentre dice:

— *Capisco che voi siete pronta, e che io vado a perdere la mia Ripetizione. Facendola però passare*

Digitized by Google

alle vostre mani io reputo di guadagnare, e non di perdere. Pure bramerei di avere da voi un compenso?

— *Che cosa bramate?* la Giovane sicuramente risponderà.

— *Avete perduto!* le dice il Giovane, interrompendola; *anche a questa terza interrogazione voi dovevate rispondere: « I miei coralli! »* E le farà mettere un pegno.

Trasformazioni curiose.

Un passatempo curioso, è quello di trasformare un uomo perfetto, nel più mostruoso gobbo che si possa immaginare.

Ritirandosi in una camera a parte un Giovine, si farà dare un ferrajuolo ed un cappello a tre canti. Poscia, stando in piedi, chini la metà superiore del suo corpo in maniera che la sua testa tocchi quasi la terra, rivolgendo poi le sue braccia nel modo che si farebbe se gli volessero legar le mani sulla schiena, tenendole in questa guisa di dietro. In quella posizione si ponga indosso il ferrajuolo, supponendo però che le sue mani sieno la testa, che la sua testa sia il petto, e che le natiche sieno le spalle; coperto così da ogni parte, fuorchè le mani, gli si ponga sopra di esse il cappello a tre canti. In questa attitudine — che deve però riuscire alquanto penosa — si rechi nella Sala della Conversazione, dove non vi so dire quante risa ecciterà il vedere quel nano che tentenna la testa, e con quelle due smisurate gobbe.

Quello che vorrà fare da moglie a questa disgraziata creatura potrà trasformarsi così:

Entrando egli pure nella camera del vestiario si pon-

Digitized by Google

ga in ginocchio, indi ponendosi in capo una cuffia, si vesta con un giubbetto e con una sottana, che avrà ripiegato sul dinanzi, finchè giunga appena a toccar terra; stando sempre in ginocchio, lasci la sottana lunga di dietro onde col restante possa coprire, a guisa di coda, le sue gambe. Finalmente si faccia allacciare nelle ginocchia un pajo di scarpe, le quali sporgendo fuori della sottana mostreranno il piede, e termineranno col rendere verosimile la sua piccola statura: preso un bastone in mano entri così nella Sala. Qui le risa si raddoppieranno.

I Numeri.

Per far questo giuoco bisogna contare le persone che vogliono parteciparvi, ed a ciascheduna si dà per ordine il numero corrispondente al suo posto, cioè: numero *1, 2,* ecc. Il Capo-giuoco prende il nome di *Somma,* va da uno dei numeri e gli ordina di andare a prendere un altro numero, per esempio il *numero 8.* Allora il numero che ha ricevuto quest'incombenza — il quale per maggior chiarezza noi ci figureremo essere il *numero 2* — va dal *numero 8,* e gli dice:

— *Si riverisce il numero 8!*

E questi risponde:

— *Cosa mi comanda il numero 2?*

— *Ti comando, col permesso del numero 7 e del numero 9, che tu vada a prendere il numero 16.*

Quando il *numero 8* va ad eseguire l'imposta commissione presso il *numero 16,* colla stessa alternativa di domande e risposte, il *numero 2* si mette a sedere nel suo posto, e così farà il *numero 8* quando il *numero 16* si alzerà per andare a prendere il *numero* che gli sarà stato nominato. Così facendo, succede che

Digitized by Google

molti cambiano posto: e quando venga ordinato ad un *numero* di andare a prenderne un'altro, e quegli non si rammenti più chi sia un tal *numero,* quand'anche abbia tanta memoria di rammentarselo, difficilmente si sovverrà dei *numeri* che gli sono posti accanto, e così sbagliando si sottoporrà alla pena del pegno.

Bisogna avvertire a una cosa, ed è: che quando da un *numero* viene ordinato di andare a prendere *la Somma,* prima che quegli si muova tutti si alzano in piedi, fanno un inchino alla *Somma,* poi cambiano posto; infine, prima di mettersi nuovamente a sedere, fanno un altro inchino a quelli che stanno loro accanto.

È incredibile quanto sia difficile il rammentarsi dei *numeri,* e quanto sia facile il cadere in pena.

La Berlina.

Le persone che compongono la Società, si mettono in semicerchio da un lato della Sala, come stanno i giudici nel loro tribunale: dall' altro lato sta il *colpevole* seduto.

L' amico *colpevole* si leva a sorte, se non si trovi alcuno abbastanza compiacente per accettarne la parte di propria volontà.

Colui che farà da *accusatore* abbisogna di molta memoria per ricordarsi di tutte le accuse che gli vengono suggerite. Esso interroga dunque la Società, dicendo:

— *Illustrissimi signori Giudici, sapete voi perchè l'amico* (e ne dice il nome) *si trovi in berlina?*

Allora si fa silenzio generale, e ciascun *giudice* dice all' orecchio dell' *accusatore,* di mano in mano che questi procede innanzi, perchè egli pensi, che l' amico *colpevole* sia alla Berlina.

Digitized by Google

Dopo aver raccolto tutte le accuse, il giuocatore si presenta all' *accusato* e gliele riferisce ben distinte, le une dalle altre. Quando le ha ascoltate l' *accusato* sceglie quella che più gli avrà eccitato la curiosità, ed allora quegli che ha raccolto le accuse deve nominare la persona della quale fu preferita l' accusa, invitandola ad occupare il posto del reo, dopo aver messo un pegno.

Si deve por mente — nel formulare le accuse — di non offendere l' amor proprio della persona cui si dirigono. Egli è perciò, che questo giuoco esige molta circospezione e delicatezza. Laonde per non esporsi a commettere inciviltà o dir cosa che possa dispiacere, è d' uopo considerare l' età, il sesso, le qualità fisiche e le abitudini dell' amico che è alla Berlina. Se si vuol dire un complimento, convien guardarsi dall' esagerazione per non farlo sembrare un' ironia; e in nessun modo devesi gettare il ridicolo su persone rispettabili, non use a simili scherzi. Insomma, il vero spirito consiste nell' evitare tutti gli eccessi e nell' osservare rigorosamente le convenienze.

La Berlina in metamorfosi.

Questo giuoco è quasi simile alla Berlina semplice: sennonchè invece d' accusare *l' amico colpevole,* ciascuno della brigata deve trasformarlo nella sua mente in qualche oggetto: sia animale, sia vegetabile, minerale ecc. Si avverte però che faranno bene i Giovani a preferire i personaggi storici o mitologici nelle loro trasformazioni, onde ricavare, da tale innocente passatempo, anche uno stimolo allo studio. Trasformata che siasi la persona condannata alla Berlina, si deve dire — a chi viene in giro ad interrogare ognuno — che cosa se ne

Digitized by Google

farebbe allorchè fosse accaduta la trasformazione. Per esempio: Eugenio è alla Berlina, ed Antonio va in giro a chiedere le sentenze d'ognuno; incomincia da Emilia e le dice:

— *Cosa farebbe dell'amico Eugenio?*

Emilia. — *Lo trasformerei in un salice, perchè crescendo sul margine d'un fonte potesse, come Narciso, specchiarsi nelle sue acque.*

Antonio ad Evandro. — *Cosa farebbe dell'amico Eugenio?*

Evandro. — *Lo trasformerei in quercia, per incoronarlo e fargli ricevere le offerte dei Druidi.*

Antonio ad Evaristo. — *Cosa farebbe dell'amico Eugenio?*

Evaristo. — *Lo trasformerei in un fascio di legna verdi, perchè messo sul fuoco si sciogliesse in umo.*

Antonio ad Eleonora. — *Cosa farebbe dell'amico Eugenio?*

Eleonora. — *Lo trasformerei in pendolo da orologio, perchè non cambiasse costume e seguitasse a passeggiare in sú e in giù, come se fosse sotto le finestre della sua Bella.*

Antonio ad Amalia. — *Cosa farebbe dell'amico Eugenio?*

Amalia. — *Lo trasformerei in Alcide, per vederlo filare alle ginocchia della regina Onfale.*

Antonio ad Edoardo. — *Cosa farebbe dell'amico Eugenio?*

Edoardo. — *Lo trasformerei in amianto, per vederlo abbruciare senza consumarsi: come arde di amore per la sua bella ritrosa, senza perdere la speranza.*

Digitized by Google

Antonio ad Enrichetta. — *Cose farebbe dell'amico Eugenio?*

Enrichetta. — *Lo trasformerei in uno spino, per vederlo aggrapparsi a tutti gli oggetti che lo toccherebbero, come adesso facilmente si affeziona a tutte le donne che vede.*

Bastino le suddette domande ed interrogazioni per norma di questo giuoco alla gioventù civile ed intelligente. Solo bisogna avvertire che le risposte debbono esser fatte a voce bassa ed all'orecchio. Adesso ciascuno può vedere che si richiede — per andare in giro — una persona con molta memoria. perchè dovrà rammentarsi non solo tutte le metamorfosi, ma eziandio il nome delle persone che gliel' hanno date; diversamente anderebbe egli alla Berlina ad occupare il posto dell'amico colpevole.

Siccome questo giuoco esige dalla Gioventù molta sagacità, spirito ed istruzione — le quali doti non devono andare disgiunte dai riguardi che scambievolmente sono obbligati a dimostrarsi anche i più intimi amici — così viene ad essere, quando sia fatto bene, molto piacevole ed istruttivo, e ciascuno può, senza ostentazione, far pompa del suo acume e delle sue cognizioni, rimproverando gentilmente o lodando sotto il velo dell'allegoria, qualche difetto o qualche virtù che si trovi in colui che fa la parte dell'amico colpevole.

Nel rimanente è uguale — come si è detto — alla Berlina semplice; poichè la persona nominata da chi sta in Berlina, prende il suo posto ed il giuoco si ricomincia.

Il Medico e l'Ammalato

Disposta che sia tutta la Conversazione in circolo

Digitized by Google

il Capo-giuoco darà a ciascuno un nome di medicina e di ora, cioè al primo gli dirà. « *Ella si chiama: un ora e le pillole.* » Al secondo dirà: « *Ella si chiama: due ore e la purga.* » Al terzo egualmente dirà: « *Ella si chiama: tre ore e il calmante.* » E così seguiterà sino alle ore ventiquattro, se di tante persone sarà composta la Conversazione.

Come avranno ricevuti tutti i loro rispettivi nomi il Capo-giuoco sceglierà una persona la quale avrà esclusa da questa nomenclatura per farle fare la parte di Ammalato, ed incomincerà con essa un dialogo relativo ai loro diversi stati; ed ogni qualvolta sarà nominata dal Medico un'ora, quegli cui sarà stata data nominerà la medicina di cui ha il nome, e viceversa, se il Medico nominerà la medicina il giuocatore risponderà l' ora; per esempio:

Medico. — *Signore Evandro vi saluto. Come state?*

Ammalato. — *Un poco meglio questa mattina.*

Medico. — *Voleva venire ad un' ora...*

Amalia. — *Le pillole.*

Medico. — *Per domandarvi se avevate preso le pillole.*

Amalia. — *Un' ora...*

Medico. — *Ma ho preferito venire alle tre...*

Evaristo. — *Il calmante.*

Medico. — *Per portarvi il calmante...*

Evaristo. — *Alle tre.*

E così tutti gli altri. Solo dovete avvertire che se le ore o le medicine vengon rammentate dall'Ammalato non bisogna risponder cosa alcuna. Se il Dottore nominerà l'Ammalato tutti dovranno dire le loro ore ed alzarsi ritti; e se, per contrario, l'Ammalato nominerà il Dottore, tutti nomineranno le loro medicine, ma non si muoveranno

Digitized by Google

da sedere. Chi mancherà a qualcheduna di queste regole darà un pegno.

La sollecitudine nel rispondere, e la vivacità del dialogo, che non dà tempo ai poco attenti di badare ai nomi che li riguardano, rende questo giuoco molto piacevole, e, quantunque semplice, assai difficoltoso.

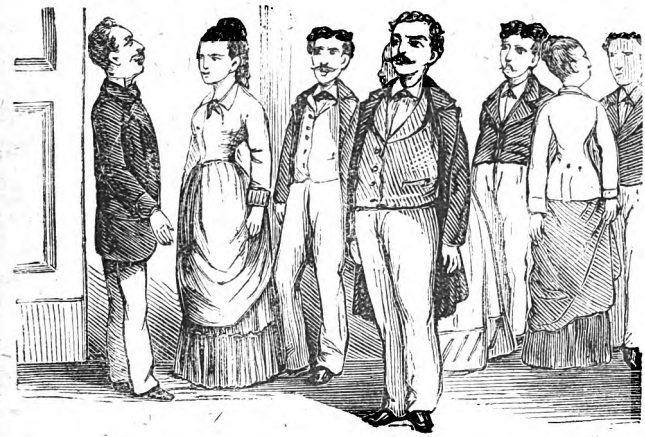
Gli Alloggi.

Postisi a sedere in cerchio quelli che compongono la Conversazione, il Capo-giuoco — voltatosi a colui che gli stà a mano sinistra — si farà dire all' orecchio il nome di uno dei Giuocatori senza che nessun' altro senta. Dipoi voltatosi a quello che gli stà accanto a destra, gli domanderà: « *Dove?* » e questo gli dirà segretamente nell' orecchio un posto in cui vuole che sia alloggiata la persona nominata dall' altro. Quegli che riceve il nome della persona e l' alloggio, deve tenere a memoria l' uno e l' altro, per pubblicarlo a suo tempo. Dipoi il Capo-giuoco dice nell' orecchio a chi gli stà a destra il nome di una persona della Conversazione, e quegli che ha sentito il nome si volta a destra e domanda al suo compagno: « *Dove?* » e sente l' alloggio per collocarvi la persona indicatagli dall' altro; dipoi nomina un' altra persona a quello che ha accanto a destra, e così seguitano tutti, facendo come ha fatto il primo e finchè il giro sia compiuto. Allora il Capo-giuoco comincia il primo a pubblicare il segreto, e dice:

— *Ho domandato al signor N. N.* (nominando quello che gli stà accanto a mano destra) *dove alloggerebbe il signore N. N.* (nominando la persona indicatagli da chi sta alla sinistra) *e mi ha risposto* . . . . . (esprimendo l' alloggio statogli detto).

Digitized by Google

Quest' alloggio consiste, o nel condannare qualcuno, ovvero nell' innalzarlo ; perchè si alloggerà qualcuno perpetuamente in prigione o tra le fiere, ovvero in Corte, o in altri luoghi deliziosi. Così faranno tutti gli altri, e si manifesteranno gli alloggi che uno ha assegnato all' altro, e talvolta anche a se stesso, senza saperlo. Chi sbaglia deve dare il pegno.



L'esercizio delle Reclute.

Bisogna, per far questo giuoco, che la Conversazione si collochi sopra una stessa fila, come i soldati in battaglia. Il Capo-giuoco che fa da Comandante, si mette nel centro, distante due passi o tre dalla fila onde regolare le evoluzioni militari, dandone egli stesso l'esempio. Quando tutta la brigata è al posto destinato, il Capo-giuoco batte le mani insieme per comandare l' attenzione, e tutto il battaglione è obbligato di fare lo stesso. Allora incominciano gli esercizj ; il Capo-giuoco fa un movimento a pia-

Digitized by Google

cer suo, e tutti i suoi soldati lo imitano immediatamente. Per esempio, se egli alza il braccio destro bisogna che tutti alzino il braccio medesimo, se non voglion dare un pegno. E non credasi, che sia un' operazione facilissima, perchè stando i Giuocatori di faccia al Capo sembrerà a taluni che abbia alzato il sinistro invece del destro, e perciò alzeranno quello che non dovrebbero alzare mettendo un pegno. Lo stesso avviene quando egli alzi un piede e si metta un braccio sul fianco, ovvero sul capo o s' inginocchj.

Quel che fa ridere maggiormente si è il mezzo giro a destra, o a sinistra: imperocchè le inesperte reclute trovandosi imbarazzatissime non sanno da qual parte voltarsi: perchè il Comandante ha l' avvertenza di eseguire i suoi movimenti con istraordinaria rapidità; e perciò si urtano l' una coll' altra onde sollecitarsi ed iscansare di metter pegno; e non è raro vedere che molti — dopo essersi molto affannati per eseguire l'evoluzione ordinata — si trovano poi in una falsa posizione, e perciò son costretti a mettere quel pegno, che ha fatto tanto loro paura.

Non è a dirsi come questo giuoco, sia bello e piacevole, e quanti pegni faccia mettere; perchè in quella confusione non si possono trattenere le risa, ed il riso, è una mancanza d' insubordinazione per la quale si mette pegno.

La bottega del Pizzicagnolo.

Il Capo-giuoco prende il nome di *Bottega,* e dà ai componenti la Società il nome dei varj generi del suo commercio. Cosicchè taluno si chiama *Formaggio,* altri *Aringa,* questi *Prosciutto,* quegli *Salame,* ec.

Digitized by Google

Nel dare questi diversi nomi bisogna che il Capogiuoco abbia in mente di rendere il giuoco più dilettevole, adattandoli più che sia possibile alla figura dei Giuocatori, onde ad una fanciulla magra e di carnagione bruna potrà darsi il nome di Aringa; ad un Giovine estremamente grasso molto bene sarà appropriato il nome di *Majale,* e così degli altri. Distribuito che sia il giuoco, il Capo incomincia, ordinando ad uno dei Giuocatori di andare da un altro a prendere una libbra di quella tal cosa, ch' ei rappresenta a piacer suo; e nel tempo stesso può ordinargli una commissione eguale a quella che egli ha ricevuto: cioè andare a prendere qualche cosa dei generi di cui si compone la bottega del Pizzicagnolo, per esempio:

La Bottega. — *Buon giorno, signor Prosciutto!*

Il Prosciutto. — *Buon giorno, signora Bottega; in che posso servirvi?*

La Bottega. — *Andatemi a prendere una libbra di Lardo?*

Il *Prosciutto* si alza per andare dal *Lardo,* e la *Bottega* si mette a sedere nel di lui posto.

Il Prosciutto. — *Buon giorno, signor Lardo!*

Il Lardo. — *In che posso servirvi?*

Il Prosciutto. — *Andatemi a prendere una libbra di Fagiuoli.*

Mentre il *Lardo* va ad eseguire la commissione impostagli, il *Prosciutto* si mette a sedere nel di lui posto.

Il Lardo. — *Buon giorno, signori Fagiuoli!*

I Fagiuoli. — *Buon giorno, signor Lardo; in che possiamo servirvi?*

Il Lardo. — *Andatemi a prendere una libbra di Caviale.*

Al solito, mentre i *Fagiuoli* vanno a prendere il

Digitized by Google

Caviale, il *Lardo* si mette a sedere nel loro posto, e così continua il giuoco con tutti gli altri.

Una cosa però è da avvisarsi, cioè: che ogni qualvolta viene ordinato di andare alla *Bottega* a prendere qualche cosa e che il giuocatore si presenta dicendo:

— *Buon giorno, signora Bottega!*

Questa deve riverire il suo compagno della diritta chiamandolo per nome, dicendo:

— *Signor tale vi riverisco.* E facendo un inchino questo le dovrà essere restituito. Lo stesso fanno tutti i Giuocatori.

Chiunque non si rammenta dei nomi e tralascia alcuna di queste regole, mette il pegno.

Il Pranzo.

Si danno ai componenti la Conversazione i nomi di tutte le pietanze di cui s'imbandisce la mensa al pranzo: ciò fatto il Capo-giuoco prende il nome di *Zuppa* e chiama in tavola una delle vivande, vini, od altro, a suo piacere.

Siccome tutta la brigata deve stare in piedi, la persona che porta il nome della pietanza rammentata si mette a sedere e ne chiama un'altra, e quella un'altra finchè non si son tutti seduti. Quando il Capo-giuoco dice: « *Tutto in tavola!* » allora ognuno si alza e cambia posto. Quindi il Capo-giuoco ordina ad una pietanza che vada a prenderne un'altra; immaginiamoci che la prima vivanda chiamata sia stato il *Lesso,* e la seconda i *Crostini:* il *Lesso* prende per mano i *Crostini* e ordina che vada a prendere il *Vino;* i *Crostini* prendono il *Vino* e gli ordinano una cosa simile, e così di seguito. Bisogna avvertire che quando una vivanda fa alzare quella che le

Digitized by Google

hanno ordinato di prendere, ella si pone a sedere nel posto di lei. Quando la *Zuppa* è rammentata tutte le vivande cambiano di posto. Chi non eseguisce con precisione queste varie incombenze, paga il pegno.

I Fatti storici.

Perchè i giuochi riescano di vero vantaggio alla Gioventù, fa di mestieri che uniscano al diletto l'istruzione. Questo che noi adesso descriveremo può servire di prova a quanto abbiamo asserito.

Radunata che sia una brigata di amici, il più intelligente di essi prende a far la parte di Capo-giuoco ed assegna ad ogni individuo della Conversazione il nome di uno dei più celebri personaggi di una qualsiasi Storia. Quindi assumendone egli pure uno, narra un fatto di tale Storia, includendovi a bella posta il nome finto di uno dei componenti la Società. Allora il nominato è obbligato ad alzarsi, e citare un fatto appartenente alla medesima Storia che sia relativo egualmente ad un altro degli individui della Società, e così di seguito; per esempio:

Supponiamo che il Capo-giuoco voglia scegliere i suoi personaggi nella Storia romana; egli può dare ai suoi giuocatori i nomi di *Cesare, Marcantonio, Bruto, Romolo, Lucrezia, Agrippina, Servio Tullio,* ecc; senza badare alle date, imperocchè sarebbe render troppo difficoltoso il giuoco, senza farlo più piacevole.

Fatta questa distribuzione il Capo-giuoco prende per sè, per esempio, il nome di *Tarquinio il Superbo,* ed incomincia il giuoco alzandosi e dicendo:

— *La Romana grandezza esige che il Sovrano*

Digitized by Google

di questo impero regga con assoluto potere lo scettro che Romolo lasciò ai suoi discendenti.

Romolo. — *Funesto consiglio mi fu l' aver voluto togliere ai Senatori da me creati, l' autorità che io aveva loro partecipata. Ei fu cagione della mia morte, come un egual tentativo d' impadronirsi del potere assoluto fu, dopo alcuni secoli, fatale all' illustre mio figlio Cesare.*

Cesare. — *La mia clemenza fu cagione della mia morte, piuttosto che la mia ambizione. Gli uomini ch' io aveva beneficati congiurarono a danno mio. Bruto, mio figlio, mi trafisse in premio dell' amore ch' io gli portava.*

Bruto. — *La voce della patria fe' tacere in me quella della riconoscenza. Me infelice, che lasciava in Marcantonio un ambizioso meno virtuoso di te!*

Marcantonio. — *I giusti Numi permisero che io sopravvivessi al mio valoroso amico, per vendicarlo nelle pianure di Filippi. La sua morte doveva essere emendata col sangue come lo era stata quella di Lucrezia.*

Lucrezia. — *Il mio sangue raffermò bensì i fondamenti della romana libertà, perchè io, più fortunata di Agrippina, ebbi a sposo un generoso cittadino, mentre essa ebbe un tiranno per figlio.*

Agrippina dovrà rispondere nel tenore degli altri, e così continuerà il giuoco finchè si voglia.

Chiunque non racconterà un fatto appartenente alla Storia scelta, o nominerà un personaggio che non si trovi rappresentato da uno dei componenti la Società, metterà un pegno: come pure quegli che appena avrà inteso il suo nome non si alzerà e non racconterà un fatto della Storia, ecc.

Digitized by Google

Ognuno vede — dall' esempio che abbiamo offerto qui sopra — che è necessario essere un poco istruiti delle Storie antiche per far degna figura in questo giuoco; e però può servire d' incitamento alla Gioventù, e nel tempo stesso di ricompensa ai loro studj, perchè darà loro il mezzo d' acquistar nome di persone bene educate e istruite.

I Saluti.

L' unica cosa alla quale dovete pensare in questo giuoco, si è di fare tutto il contrario di quello che fa il Capo-giuoco: adesso se ne darà la spiegazione.

La brigata si colloca in cerchio. Il Capo-giuoco si mette un cappello in capo e ne tiene un altro in mano per darlo a quello col quale principia il giuoco. Bene eseguito che abbia questo — cioè appena ha dato il cappello — incomincierà a fare dei complimenti a colui, ponendosegli davanti con una sedia. Allora la persona che ha ricevuto il cappello ed a cui si dirigono i complimenti, è obbligata a rispondere con altrettanta gentilezza, facendo però tutto il contrario di ciò che fa il Capo-giuoco. Per esempio: se questi ha il cappello in capo ed è ritto, quella deve stare a sedere col cappello in mano; se quegli siede, quella si deve alzare, seguitando sempre però a rispondere ai complimenti che le vengono fatti. Queste differenti attitudini, e l' alzarsi e lo abbassarsi dei Giuocatori, diverte assai la brigata: e per quanta cura si usi nel fare il contrario di ciò, che si vede fare, è però difficilissimo di non metter pegno, perchè facilmente si sbaglia. Quando uno dei Giuocatori è caduto in pena, il Capo-giuoco passa all' altra persona che stà alla destra di quello che ha messo pegno, e

Digitized by Google

si seguita così, finchè non sia fatto il giro della brigata, avvertendo di non eccettuare le donne — quantunque l'obbligo di mettersi il cappello in capo possa cagionare del danno alla loro leggiadra acconciatura.

Lo Stampatore, ossia l' Alfabeto.

Se i componenti la Conversazione sono presso a poco tanti, quante le lettere dell' *Alfabeto*, si farà il giuoco dello Stampatore nel modo appresso. Assegnerà a a ciascuno il Capo-giuoco una lettera per ordine d' alfabeto; di poi incomincerà a parlare, pronunziando due o tre parole per volta, per esempio:

— *Mi sento sete.*

Allora, quasichè si dovessero comporre da qualche Stampatore queste tre parole ad una lettera per volta, si alzeranno ad uno per volta quelli che hanno le lettere componenti le tre dette parole e proferirà ciascuna la sua lettera. Comincierà quella che ha l' *m*, e dirà *emme;* poi quella dell' *i* dirà *i,* quindi quella dell' *s,* dirà *esse* ecc. Proferite le lettere che vi hanno avuto parte pronunzieranno tre parole:

— *Mi sento sete!*

Il Capo-giuoco seguiterà il discorso con qualche altra parola, e i Giuocatori ne proferiranno le lettere come si è detto sopra. È necessaria una somma prontezza ed attenzione per questo giuoco, che fatto con celerità riesce piacevole. Chi non è pronto, o sbaglia, paga il suo pegno.

I Nastri.

Le persone della Società si collocano in cerchio, te-

Digitized by Google

nendo ciascuna un nastro, o una fettuccia per l'uno dei capi. Colui che dirige il giuoco sta in piedi nel centro del Circolo, e riunisce nella sua mano destra tutti i capi opposti di questi nastri.

Quando esso dirà: « *Tirate* » si dovrà invece allentare; e viceversa quando dirà: « *Allentate* » si dovrà tirare.

Coloro che sbagliano — cosa facilissima, specialmente se i comandi del Capo-giuoco si succedono con frequenza — mettono un pegno.

Il Cotone vola!

Si prende un fiocco di cotone e si getta in aria in mezzo al Circolo, soffiando ed invitando a soffiare a misura, che il cotone si avvicina a qualcuno della Società. Quello che non soffia bene, o se lo lascia cadere addosso, mette un pegno.

È cosa piacevole il vedere dieci o dodici persone ristrette in un gruppo, col naso per aria, a soffiare con tutto il loro fiato, per respingere in alto, o verso i vicini l'aereo cotone. Qualche volta succede che — siccome non si può ridere e soffiare insieme — il cotone entra nella bocca di colui, che ridendo lo aspira in luogo di soffiarlo: ed allora le risa si fanno generali.

Il Fischietto.

La Conversazione forma un cerchio, tutti seduti, ed uno sta ritto nel mezzo. Si prende un fischietto, ed allorquando non si è osservati si fa fischiare con somma destrezza, passandolo indi subito al vicino, il quale pure, se non ha tempo di fischiare senza essere veduto da co-

Digitized by Google

lui che sta in mezzo, lo passerà ad un altro, e così di seguito, sino a tanto che il fischietto pervenga inosservato nelle mani di chi possa fischiare, senza esser veduto dalla persona che sta nel mezzo del Circolo.

Se uno non è pronto a passare il fischietto — che potrebb'essere anco una chiave-femmina — e che viene sorpreso con esso in mano, mette un pegno e prende il posto del mezzo. Bisogna che la Società sia sempre in moto, fingendo di passarsi il fischietto per ingannare colui che deve cercarlo.

Talora — per maggior diletto — procurasi d'attaccare un fischietto alle falde di colui che deve stare in mezzo al Circolo, facendogliene vedere un altro, per ingannarlo; così coloro cui esso volgerà via via le spalle, potranno sempre prendere il fischietto appeso all'abito e farne uscire il suono. L'altro si volgerà subito, ma quello che avrà fischiato, non meno lesto, lascerà lo strumento, e mentre il paziente lo cercherà da quella parte, uno dei Giuocatori, che si trovano dal lato opposto, avrà il destro di fischiare nuovamente: e così di seguito, finchè il povero tormentato, stanco dell'inutilità delle sue ricerche, rinunzierà al giuoco, pagando quanti pegni si vogliono per liberarsi da quel fastidio.

I Pilastri.

Le persone che voglion fare questo giuoco, si mettono in Circolo a due a due, colla fronte al centro, ed in guisa che ogni uomo abbia una donna davanti a sè: questi gruppi, ciascuno composto d'un uomo · d'una donna, sono ciò che si convenne chiamar *pilastri*. Devesi però avvertire, che tali *pilastri* si collocano bastante-

Digitized by Google

mente distanti fra loro, perchè vi possa passare framezzo una persona.

Formati così *pilastri,* si scelgono altre due persone, le quali hanno incarico di correr l' una dietro all' altra. Quella che corre innanzi ha il diritto di attraversare per ogni verso i *pilastri* per evitare di esser presa, mentre quella che gli corre dietro non può che girare intorno al Circolo, senza mai penetrarvi. Se l' inseguito è preso, è obbligato a far la parte di colui che lo inseguiva.

Quando la persona che corre innanzi vuol riposarsi, si ferma davanti ad uno dei *pilastri* nell'interno del Circolo, per guisa che quel *pilastro* viene allora ad esser formato di tre persone: ma ciò non potendo ammettersi conviene che il terzo componente all'esterno del *pilastro* fugga subito per non esser preso. Esso potrà seguitare a correre, oppure, se meglio gli piace, entrare immediatamente nel Circolo e collocarsi a sua volta dinanzi ad un *pilastro,* obbligando così un altro giuocatore a fuggire all' istante, in sua vece. In ciò appunto consiste la varietà ed il piacere di questo giuoco, dove il moto eccita l' allegria, se i Giuocatori sono agili e pronti nel fuggire, e nell' acchiappare l' avversario.

Il Lupo e la Cerva.

Possono in questo giuoco essere occupate tutte le Signorine d'una Conversazione: ma all'incontro non vi prende parte che un solo uomo, il quale è quasi sempre il più destro e più paziente. Questi viene chiamato il *lupo;* la più anziana fra le Signore fa la parte di *cerva,* mentre le altre, poste in fila dietro di lei e tenendosi per la veste, formano tutte insieme *la coda* della cerva.

Il Lupo si presenta in faccia alla Cerva, e le dice:

Digitized by Google

— *Io sono il lupo, il lupo che ti mangerà.*
La Dama stende allora le braccia, e risponde:
— *Io son la cerva, e mi difenderò.*
Il Lupo soggiunge:
— *Avrò almeno un pezzo della tua coda!*

Ciò detto, egli cerca di gettarsi sulla coda desiderata: ma la Cerva, allargando le braccia, gli impedisce di avvicinarsi. Non pertanto il Lupo passerà oltre, ed allora la Signorina che trovasi all'estremità della coda, lascia subito la veste di quella che la precede, e corre a mettersi davanti alla Cerva, dove non vi è più pericolo d'esser presa. Il giuoco prosegue colla stesa regola fino a che la Cerva — essendole passate davanti tutte le Signorine componenti la sua coda — diviene essa l'ultima della fila.

Allora il giuoco finisce. Il Lupo — poco destro — paga tanti pegni quante sono le Signorine sfuggite, e le Giuocatrici gli scelgono un successore per ricominciare lo stesso giuoco. Se invece egli riesce ad afferrarne qualcuna, non la mangerà, è vero, ma ha il diritto di farle pagare un pegno — che serve poi per divertir la brigata quando il giuoco sia terminato.

Come si vede, questo giuoco richiede molta vivacità, e perciò non potrebbe riescir bene in una Sala ristretta: ma sarebbe gajo e brillante in un giardino, in una corte, od in qualunque altro vasto locale, che offrisse alla gioventù il destro di fare ammirare l'agilità e le grazie delle sue corse.

Mosca cieca seduta.

Per questo giuoco la Società si colloca in circolo su sedie vicine le une alle altre. La persona destinata dal-

Digitized by Google

la sorte, o che offresi volontariamente per fare la parte di *Mosca cieca*, entra nel mezzo al Circolo e si fa bendare gli occhi da una Signora, se è un uomo, e viceversa da un Cavaliere se è donna. — Quando sì è certi, che la *Mosca cieca* non può vedere le cose che l'attorniano, le si fa fare una giravolta onde perda ogni direzione, e per maggior precauzione ognuno cambia posto. Allora essa si avvicina alle persone sedute, e senza toccare colle mani (chè le è espressamente vietato) si porrà a sedere sulle ginocchia della prima che incontra, e procurerà d'indovinare chi ella sia: arguendolo solo dal contatto che può avere premendo leggermente la seggiola vivente su cui si è posata, o dagli scoppj di risa rattenuti, eccitati sempre dalla maniera bizzarra colla quale è costretta di scoprir terreno, od anco finalmente dal fruscìo delle vesti altrui, le quali qualche volta possono benissimo, col loro strascico, tradire chi le porta.

Pronunciato il nome della persona sulla quale la *Mosca cieca* crederà d'aver seduto, se indovina le verrà tolta la benda, e la persona indovinata prenderà il posto di lei, facendosi a sua volta bendare, per fare indi le stesse ricerche: se al contrario la *Mosca cieca* s'inganna, la Società batte le mani per avvertirla del suo sbaglio, ed essa passa allora sulle ginocchia d'un'altra persona, dove fa gli stessi tentativi; e così di seguito finchè abbia adempiute le condizioni impostele — che sono di non togliersi la benda fino a quando possa consegnarla ad altra persona, dopo averla conosciuta coi mezzi soli permessi dal giuoco.

Si permette alla Conversazione di far uso di alcune maliziette allo scopo di prolungare l'errore della *Mosca cieca* ed impedirle di riconoscere troppo presto la persona che deve sostituirla: così, per esempio, qualcuno

Digitized by Google

stende sulle proprie ginocchia la gonnella della sua vicina; altri vi mettono un cuscino, e le Signore vestite di seta, evitano lo strofinamento di questa stoffa indiscreta, coprendosi di altri panni, ecc.

Mosca cieca, colla bacchetta.

La *Mosca cieca* cogli occhi bendati, si pone in piedi in mezzo della Sala, tenendo in mano una bacchetta o verga. Tutti i Giuocatori formano un circolo intorno ad essa tenendosi per la mano, ballando in giro. Indi si fermano, e *Mosca cieca* allora, stendendo la sua bacchetta, la dirige a caso verso una persona, la quale deve prenderla pel capo che le si presenta. Ciò fatto, la *Mosca cieca* manda fuori tre gridi, che la persona stessa è obbligata a ripetere nello stesso suono. Ma se non sa bene dissimulare la propria voce, viene indovinata dalla *Mosca cieca*, di cui prende il posto in caso contrario il giuoco continua.

La Mosca cieca, e i Corrieri.

Bendati gli occhi alla persona destinata dalla sorte a fare da *Mosca cieca* — la quale deve rimanere in aguato in mezzo della Sala — il Capo-giuoco dispone in due ranghi, uno per ogni lato, gli altri Giuocatori, che sono i *Corrieri,* lungo le pareti opposte della Sala medesima, assegnando ad ognuno di essi il nome di una città, come : *Roma, Firenze, Milano, Torino, Londra, Parigi, Vienna, Berlino,* ecc. Poi il Capo-giuoco si colloca in disparte, onde lasciar libero ai Giuocatori — senza perderli di vista — lo spazio centrale della Sala, e ordina per esempio :

Digitized by Google

— *Il Corriere di Firenze parte per Vienna ; avanti!*

Alla parola *avanti,* le persone che portano il nome di queste due città corrono scambievolmente ad occupare l'una il posto dell'altra ; ed è in questo momento che la *Mosca cieca* deve tentare di acchiapparne una e di indovinare il nome della città che le è attribuito.

La vivacità del giuoco, dipende dalla prontezza con cui sono eseguiti gli ordini di chi lo dirige, e dal succedersi rapido degli ordini stessi. Deve però il Capogiuoco tener bene a memoria il nome che ha assegnato a ciascuna persona, onde regolarsi nel dare gli ordini di partenza, e far sì che i Giuocatori si cambino di posto non solo da un lato all'altro della Sala, ma anche nel rango o fila d'uno stesso lato, per non obbligarli sempre a traversare la Sala, e per deludere così la vigilanza della *Mosca cieca* che li aspetterà inutilmente al varco.

Mentre i Corrieri vanno a cambiarsi di posto — procurando di far ciò con lestezza e il più silenziosamente che loro sia possibile — gli altri possono scalpicciare sul pavimento ed imitare il rumore dei passi di chi corre, onde così ingannare viemmeglio la *Mosca cieca.* Quando poi questa sarà riuscita ad acchiappare uno dei Corrieri e ad indovinare il nome della città da esso rappresentata, diverrà a sua volta Corriere, prendendo il posto ed il nome dell'altro, il quale dovrà fare allora da *Mosca cieca.*

Gli Elementi.

In questo giuoco si stabilisce innanzi il nome di tre animali che vivano nei diversi elementi, cioè per

Digitized by Google

l' *aria,* sulla *terra* e nell' *acqua:* per esempio, *falco, lepre* e *anguilla.*

I Giuocatori si pongono a sedere in circolo, e, raggruppato in forma di palla un fazzoletto bianco, uno di essi, per incominciare il giuoco, lo getta sopra un altro della brigata a sua scelta, dicendogli, per esempio:

— *Acqua!*

L' altro che ha ricevuto il fazzoletto, deve subito rispondere:

— *Anguilla;* che se rispondesse *lepre* o *falco,* dovrebbe dare un pegno, poichè l' acqua non è abitata nè dall' uno, nè dall' altro di questi animali, coi quali si deve rispondere quando la persona che getta il fazzoletto nomina *terra,* o *aria.*

Colui, o colei che ha ricevuto il fazzoletto, appena ha risposto, lo getta a sua volta ad un' altra persona, nominando anch' egli un elemento a piacere, e così di seguito.

La persona che getta il fazzoletto è parimente in libertà di dire: *Fuoco!* oppure: *Elemento!* Se dice *Fuoco,* chi riceve il fazzoletto non risponde niente, perchè il fuoco — per quanto è a cognizione dell'uomo — non è abitato da alcun' essere vivente. Se dice *Elemento,* si risponde nominando tutti e tre gli animali prescelti.

Si può anco non istabilire preventivamente veruno animale: ed in questo caso quando si riceve il fazzoletto si è obbligati di nominare all' istante un' essere che viva nell' elemento dichiarato da chi ci gettò il fazzoletto medesimo: ma devesi por mente di non pronunciare il nome d' un animale già proferito da altro giuocatore, sotto pena di mettere un pegno.

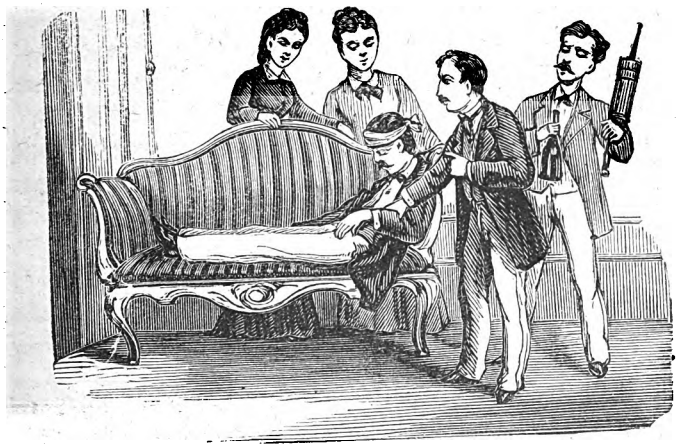
Perchè questo giuoco riesca brillante, vuol' esser fatto con rapidità.

Digitized by Google

Il Testamento.

Stando tutti a sedere, il Capo-giuoco figurerà esser moribondo con uno che fa da Medico, ed un altro che farà da Esecutore testamentario; poi il Capo-giuoco sedendo sopra una sedia nel mezzo della stanza, principierà a fare degli sconvolgimenti, o atti da convulsione, ed il Medico che gli tiene il polso in mano gli dirà:

— *Presto, faccia testamento!*



Allora il moribondo comincia a dire:

Item lascio al tale, il cappello della tale. E allora l'Esecutore testamentario deve andare a levar di capo a quella persona il suo cappello e metterlo in capo a quell'altro nominato, e così tutto quello che ordinerà il moribondo si deve eseguire a vicenda: alla fine il moribondo guarisce, e tutti riprendono la loro roba. Questo giuoco riesce dilettevole per vedere quello col

Digitized by Google

cappello di quella, questa con la giubba addosso di quello, o di qualunque altra cosa che pronunzierà il moribondo, sotto pena di pegno.

Le Ombre.

È questo un giuoco che — fatto con un po' d'arte — diverte assai la Conversazione.

Sopra un paravento alquanto alto stendesi un gran lenzuolo candido e finissimo, come si pratica per la lanterna magica. Una persona scelta dalla sorte — che chiameremo il *Mago* o la *Fata,* secondo che sarà uomo o donna — viene collocata a qualche distanza davanti il lenzuolo stesso, sedendo su di uno sgabelletto assai basso, perchè la sua Ombra non si projetti su quello. Dietro al Mago si mette un solo lume sopra un tavolino, spengendo tutti gli altri, e si ha cura che fra le spalle del Mago — a cui è rigorosamente proibito di voltarsi — ed il tavolino, resti uno spazio sufficiente per il passaggio delle persone, come vedremo in appresso.

Disposte così le cose, i componenti la Società formano una specie di processione, e traversano lo spazio sopra indicato, gli uni dietro gli altri, in modo che le loro Ombre vadano a projettarsi regolarmente per profilo sul lenzuolo.

Di mano in mano, che queste Ombre passano davanti al Mago, questi deve nominare ad alta voce la persona alla quale suppone che l'Ombra possa appartenere; e gli errori che spesso commette, daranno luogo a scherzevoli risa fra gli allegri Giuocatori.

È facile immaginarsi che ognuno avrà procurato — prima di passare davanti al lume — di trasformare la propria figura ed il portamento in guisa da non esser

Digitized by Google

riconosciuto. Taluno si fa gobbo, altri si mette in testa un cappello bizzarro, o si allunga della persona, o si pone un gran naso di cartone, ecc.

I Giudizj.

Questo giuoco si può farlo in due maniere: in entrambe però è necessario che la brigata si collochi intorno ad una tavola, sulla quale si trovi tutto l'occorrente per scrivere.

Il *Segretario* — carica che prende colui che dirige il giuoco — distribuisce a ciascun giuocatore un pezzo di carta bianca.

Quando si conviene di giuocare coll'antico sistema, ognuno scrive ben chiaro il proprio nome in capo al foglio che gli venne dato, e lo consegna poi al Segretario, il quale ripiegate e mischiate con cura tutte quelle carte, torna a distribuirle a caso — una per ciascun giuocatore. Allora ognuno scrive il suo giudizio sul conto della persona il cui nome è scritto in capo al foglio toccatogli, procurando di non lasciar vedere ai vicini ciò ch'ei scrive, e molto meno di consigliarsi con altri sul giudizio da emettere. Terminata questa seconda operazione, il Segretario ritira nuovamente i fogli ripiegati, e dopo averli mescolati fra loro, li prende ad uno ad uno, e li legge ad alta voce, senza però permettere che i Giuocatori tentino di riconoscerne i caratteri. Dopo tale lettura, tutte queste carte vengono gettate sul fuoco, onde evitare questioni e commenti che potessero nascere a cagione dei giudizj — a volte spiacevoli — che vi furono scritti, quando si potesse indovinarne gli autori.

Come ognun vede, questo giuoco — qualora non fosse eseguito da persone fra loro strette da confidenziali rap-

Digitized by Google

porti, o fornite di civilissima educazione e di delicato sentire — potrebbe degenerare in personalità disgustose, ed avere spiacevoli conseguenze. Gli è perciò, che oggimai si è stabilito di modificare il suddetto giuoco nella maniera che appresso.

Allorchè il Segretario ha distribuito i suoi fogli bianchi, ciascuno, invece del proprio nome, ve ne scrive uno a capriccio che adotta in quel momento, fosse pure un nome mitologico, od altro: solo avendo cura di non lasciare scoprire ai vicini questo suo nome di guerra. Indi tutti i fogli vengono consegnati ripiegati al Segretario, il quale, dopo averli mescolati insieme, torna a distribuirli, come abbiamo detto sopra, onde ciascun giuocatore scriva, sotto i finti nomi, il proprio giudizio, sottoscrivendolo in questo caso col nome adottato. E diciamo *in questo caso,* perchè nell' antica maniera di far questo giuoco — come sopra abbiamo descritto — non si possono sottoscrivere i giudizj nè col proprio, nè col finto nome. Per tutto il resto del giuoco si procede come all'antica maniera, cioè: il Segretario legge ad alta voce i diversi giudizj, e poscia abbrucia i fogli, affinchè non si tenti dai Giuocatori di scoprire la mano della scrittura. Tuttavia nessuno inconveniente vi sarebbe se pure si stabilisse, alla fine del giuoco, di svelare ciascuno il mentito nome; giacchè nessuno potrebbe con ragione lagnarsi dei rimproveri o gloriarsi degli elogi che solo per caso gli furono indirizzati.

Il Biglietto amoroso.

Si sceglie un Direttore del giuoco, il quale prende un mazzo di carte e le distribuisce dandone due o tre a ciascuno — secondo il numero dei Giuocatori — e riser-

Digitized by Google

bandosene qualcuna per sè. Tutti devono tener coperte le loro carte in modo che i compagni non possano vederle. Finita tale distribuzione, il Capo-giuoco dice alla persona più vicina:

— *Avete veduto il biglietto amoroso?*

— *L' ho veduto, risponde l' altro.*

— *Cosa ci avete trovato?*

— *Ci ho trovato il fante di fiori* — od altra carta a suo piacere — purchè diversa da quelle che tiene in mano.

Il Capo-giuoco guarda le sue carte, e se vi si trova quella nominata, colui che ha risposto paga un pegno: se invece non vi è, tutti i Giuocatori guardano le proprie carte, e quello che possiede la carta nominata la consegna al Capo-giuoco.

Se la persona che nomina la carta e quella che la trova son di sesso diverso, il Cavaliere dovrà alzarsi ed andare a fare una riverenza alla Dama. In ogni caso però il giuoco prosegue: vale a dire, che quello che ha risposto interroga a sua volta il suo vicino di destra, impiegando le stesse formule:

— *Avete veduto il biglietto amoroso;* ecc. E così di seguito, sino a che tutte le carte sieno ritornate al Capo-giuoco.

A forza di nominare le carte, è quasi certo, che qualcuno ne ripeterà una già nominata, e ciò farà mettere un pegno al giuocatore poco attento. A tale effetto il Capo-giuoco deve riunire con cura tutte quelle che vengono mano a mano nominate, e consultarle ogni volta che se ne nomina una nuova, non permettendo però che altri le guardi. A misura che le carte decrescono, le persone che non ne avranno più si ritirano dal giuoco. L' ultimo che resta mette sempre un pegno.

Digitized by Google

Lo Schiavo spogliato.

Ecco un giuoco che era la delizia dei nostri vecchi, e che perciò non possiamo dispensarci dall' indicarlo ai nostri giovani lettori.

Si comincia dallo scegliere un Re od una Regina, che si colloca sopra una specie di trono, inalzato in un angolo della Sala: indi si tira a sorte una persona che faccia da Schiavo, e questo si fa sedere sopra uno sgabelletto ai piedi del trono.

Il Re, o la Regina, chiama a nome uno dei componenti la Società e gli dice:

— *Venite vicino al mio Schiavo.*

Se la persona chiamata non conosce il giuoco, corre subito vicino allo Schiavo, ed allora paga un pegno, ed è obbligato a prendere il posto dello Schiavo — cosa che le s' impone di fare senza spiegargliene il motivo, a fine di poterne prendere degli altri. Se invece conosce il giuoco, risponde:

— *Sire, posso osare?*

E il Re soggiunge:

— *Osate.*

Esso allora si avvicina allo Schiavo, e dice:

— *Sire, ho obbedito: che cosa devo fare?*

Il Re ordina di spogliare lo Schiavo di quell'oggetto che gli piace indicare. Ma la persona non deve subito obbedire, sotto pena di pagare un pegno; bensì dovrà prima dire:

— *Sire, posso osare?*

Al che il Re risponderà:

— *Osate.*

Allora la persona eseguisce l' ordine, e indi soggiunge:

Digitized by Google

— *Sire, ho obbedito: che cosa devo fare?*

Il Re comanda un' altra cosa, oppure dice:

— *Ritornate al vostro posto.*

Ma il giuocatore si guarderà bene di andarvi senza prima aver domandato, al solito: *Sire, posso osare?* E non si ritirerà che dietro la risposta: *Osate,* altrimenti metterà un pegno e prenderà il posto dello Schiavo.

Il Re chiamerà poi un' altra persona, e poi una terza, e così di seguito, finchè avrà ordinato a tutti qualche cosa.

E ben raro il caso che lo Schiavo possa essere spogliato di molti oggetti: perchè le persone chiamate ad eseguire tali ordini si dimenticano tosto o tardi la formula prescritta dal giuoco, e sono costrette a loro volta di far la parte dello Schiavo, liberando l' altro, al quale allora si rendono gli oggetti che gli si erano tolti.

Vendo il mio Cane e la mia Gatta!

Quelli che sanno il giuoco debbono prendersi l'assunto di cominciarlo, affine di regolarne la condotta, e giudicare ancora se le risposte sono ammissibili, o condannabili, per poi insegnarlo agli altri Giuocatori. Quegli che ha l' incarico di questa funzione di Giudice, annunzia il giuoco in questi termini:

— *Signore, e Signori,* Cani *e* Gatte *da vendere! Passiamo all' incanto.*

Poscia indirizzandosi ad un uomo, oppure a una donna, dice:

— *Signore e Signori, offrite la vostra bestia.*

Se egli ha incominciato da una Signora, questa deve dire all' uomo che le sta vicino:

Digitized by Google

— *Vi vendo la mia gatta.*

Il Cavaliere risponde:

— *Da qual parte volete ch' io la prenda?*

La risposta della Dama sarà:

— *Per dove volete.*

Pure se non si pronunziano che queste tre sole parole, il Giudice del giuoco pronunzia:

— *In Legnaja!*

E il Compratore ha diritto di prender la Dama per la mano, per i capelli, per un' orecchio, insomma per dove gli piace, purchè non venga mai offesa la decenza. La fa alzare dicendole:

— *Venitevene adunque, o bella Gatta, vi condurrò al vostro posto.*

La conduce in un angolo, dicendole:

— *Non uscite di quà, se prima non vi siete guadagnato il mangiare.*

Il Cavaliere torna nel Circolo al suo posto, e volgendosi alla Dama che gli è vicina, dice anch'egli a lei:

— *Vi vendo il mio cane!*

La Dama anch' essa gli chiede:

— *Da qual parte volete ch' io lo prenda?*

Se questo Cavaliere risponde anch' egli come la prima Dama: « *Per dove volete* » il Giudice pronunzia: « *In Legnaja* » e la Dama lo prende egualmente per dove le piace, dicendo:

— *Venite, o bel Cane, vi condurrò al vostro posto.*

E lo conduce in un altro angolo, o di dietro a una porta, o in un gabinetto, ove lo consegna con queste parole:

— *Non uscite di quà, se prima non vi siete guadagnato il mangiare.*

Digitized by Google

Ella poi va a proseguire il giuoco, vendendo la sua Gatta al Cavaliere che la segue.

La maniera onde evitare d'andare in *Legnaja* si è di aggiungere una semplice parola, o esclamazione, che deve precedere la risposta in questa maniera: « *Ah! per dove volete. Oh! per dove volete. Ma, per dove volete. Signora, per dove volete.* » Quelli poi, o quelle che non sanno, o non hanno quest'avvertenza sono condotti in *Legnaja*, e per uscirne devono eseguire una penitenza, ordinata loro da quelli che sono restati nel giuoco quando sarà finito. Dalla qual cosa succede che quelli che sanno il giuoco, essendosi serviti di una delle quattro suddette parole *Ah, Oh, Ma, Signora*, avranno sentito il Giudice pronunziare dal suo Tribunale in capo al Circolo, invece della parola *in Legnaja*, quest'altra:

— *Lasciatela in Cucina !*

Così alla fine del giuoco tutti quelli che sono restati in *Cucina* — vale a dire sulla loro seggiola — si fanno venir dinanzi in mezzo al Circolo ognuno di quelli che sono in *Legnaja*, e quelli comandano ad essi a piacimento una penitenza, che colui deve immediatamente eseguire. Dopo la qual cosa questo ripiglia il suo posto cogli altri, e unitamente ad essi ordina una penitenza a quelli che vengono dopo fino all'ultimo, col quale termina il giuoco.

Il divertimento più piacevole che offre questo giuoco, è la posizione di tutti quelli che sono in *Legnaja* in ogni parte dell'appartamento, nei quali il Conduttore ha diritto di diversificare le attitudini e di rendere piacevoli o penose, secondo la propria volontà; collocandoli o sopra una tavola, o sotto di essa, o in piedi, o a sedere, o anche in ginocchio, in un angolo, o di dietro a una porta, avanti o lontano dal fuoco, sopra una pol-

Digitized by Google

trona, sopra un *canapè,* con un braccio steso, o colle braccia incrocicchiate, finalmente in ogni altra possibile decente maniera, nella quale si è costretti di aspettare la fine del giuoco, finchè si sia chiamati dal Giudice a comparire in mezzo al Circolo, e subirvi la penitenza.

Anzi alcuna volta — quando si sono collocate le persone che hanno mancato, in diverse attitudini, non solo nella Sala dove si fa il giuoco, ma se ne siano distribuite anche alcune in tutte le altre camere — invece di dare la penitenza si termina il giuoco invitando quelli della Conversazione — i quali non hanno sbagliato — a fare una passeggiata per tutto l'appartamento a vedere i poveri pazienti: ed allora si giungerà in una camera in mezzo alla quale sarà uno in piedi ad una seggiola colle braccia aperte, si passerà in un'altra in cui vi sarà una seduta per terra sul suo fazzoletto bianco, si arriverà in una terza in cui un giovane starà sotto il letto sporgendo fuori soltanto la testa, e così di seguito. A mano a mano che gli ultimi della brigata passeranno davanti ai condannati, li libereranno e si uniranno a loro.

Quantunque questo giuoco non esiga sforzo alcuno d'ingegno o di memoria, pure si pone nella classe dei giuochi d'ingegno, a motivo del discernimento che richiede per non ingannarsi nella maniera di condurre in *Legnaja* quelli che ignorano le regole, come pure pel posto ove si collocano, e le attitutudini che loro si fanno prendere; non essendo conveniente con una donna la maniera che si fa lecita con un uomo: giacchè la civiltà e i riguardi che si hanno da usare, suppongono sempre spirito, educazione e pratica del bel mondo.

Digitized by Google

L' Uccelliera.

Colui che si assume di dirigere il giuoco — il quale è una specie del *Mercante e gli animali* e che chiameremo l' *Uccellatore* — deve stare in piedi in mezzo al circolo, formato della Società seduta. Ogni giuocatore avrà preso il nome d' un uccello, del quale dovrà imitare il grido, ogni volta che ode nominarlo dall' Uccellatore incaricato di fare un racconto, nel quale i varj uccelli sieno spesso rammentati. Però sino a quando non pronunzia quello della *civetta,* le mani di tutti devono posare sulle respettive ginocchia; ed appena quest' uccello è nominato ed ha fatto il suo grido, tutte le mani si alzano, si agitano un poco in aria procurando subito di nasconderle nelle tasche, o sotto il sedere, o dietro la schiena, perchè l' Uccellatore, che starà in agguato, non ne afferri qualcuna — che se vi riesce, la persona di cui avrà presa la mano paga un pegno e diviene Uccellatore sino a che un altro venga a sostituirlo. Se invece l' Uccellatore non può agguantarne alcuna, paga esso un pegno e continua il racconto. Al primo nome d' uccello che pronunzierà, le mani ritorneranno a posarsi sulle ginocchia.

Quando egli nomina l' *uccelliera,* tutti gli uccelli insieme fanno udire il loro grido speciale; coloro che mancan di farlo pagano un pegno; punizione a cui lo stesso Uccellatore va soggetto, se nomina un volatile che non sia rappresentato da alcuno. Nulladimeno, quando egli ha pagato un certo numero di pegni prestabilito, è padrone di rinunciare alla sua parte, ed in tal caso viene scelto un altro Uccellatore più destro.

Ecco ora i nomi e le grida degli uccelli che possono comporre l' Uccelliera.

Digitized by Google

La Civetta — *Tutto mio! tutto mio!*
Il Gallo. — *Chicchirichì.*
La Pernice. — *Quicqueri, quicqueri.*
Il Tacchino. — *Pia; pia; pia; glu, glu, glu.*
La Gazza. — *Gaz... gaz!...*
Il Cardellino. — *Cip, cip.*
La Quaglia. — *Pat-pagà, pat-pagà.*
Il Piccione. — *Roucou-cou, roucou-cou.*
La Allodola. — — *Tirlirì, tirlirì, tirlirì.*
Il Pappagallo. — *Papà! papa!*
L' Anitra. — *Can, can, can.*
Il Passero. — *Piu... piu... piu...*

Ciò stabilito, diamo anco un'idea del giuoco col mostrarne un esempio pratico. L'Uccellatore dunque comincia il suo racconto press' a poco così:

— *Sono uscito questa mattina di buon' ora per passeggiare in campagna, e mi sono divertito assai nell' udire la gazzarra di molti uccelli, che sembravano salutassero il nuovo sorger del Sole. Tentai di prendere un* Passero (piu... piu... piu...) *ma nel momento che stavo per agguantarlo, vidi passare un* Gallo (chicchirichì), *ed esclamai: Corpo di Bacco! un* Gallo (chicchirichì) *val bene un* Passero! (piu... piu... piu...) *Mi affrettai dunque verso il* Gallo (chicchirichì), *ma una impertinentissima* Gazza (gaz... gaz...) *ed un'* Anitra (can, can, can...) *vennero in quel momento a metter lo scompiglio nel delizioso boschetto; ed allora un* Pappagallo (papà!... papà!) *volò a destra, un* Cardellino (cip, cip!) *a sinistra, un* Tacchino (pia, pia, pia; glu, glu, glu!) *mi traversò dinanzi, un'* Allodola (tirlirì, tirlirì, tirlirì!) *mi passò di sopra la testa, e finalmente una* Pernice (quicqueri, quicqueri!) *andò a posarsi sopra un ramo a poca distanza da*

Digitized by Google

me. Insomma, erano tanti gli Uccelli che fuggivano da tutte le parti, che se ne sarebbe potuto comporre un' Uccelliera! (grido generale di tutti, sempre senza muover le mani.) *Ma ecco sbucar fuori una* Civetta! (Tutto mio! tutto mio!...) (Movimento celere delle mani, che finisce con pegno pagato dal mal destro Uccellatore che non può prenderne alcuna, e dal volatile che si è lasciato agguantare. Sì nell'uno che nell'altro caso quegli che rimane, e diviene Uccellatore, continua:) *La comparsa di questo Uccellaccio del cattivo augurio, ha fatto sì, che lo spavento degli altri si è accresciuto, e tutti sono scomparsi, all' infuori d' una* Quaglia! (pat-pagà, pat-pagà!) (Le mani ritornano tutte a posarsi sulle rispettive ginocchia: chi tardasse a rimetter fuori le sue, o lo facesse prima, dovrebbe pagare un pegno). *La* Quaglia (pat-pagà, pat-pagà!) *dunque, che è un Uccello assai pigro, col suo trattenersi infuse coraggio al resto dell'* Uccelliera, (grido generale) *e così potei vedere svolazzare dapprima un* Piccione, (roucou-cuo, roucou-cou!) *poi la* Pernice, (quicqueri, quicqueri!) *indi l'* Allodola, (tirlirì, tirlirì, tirlirì!) *e già stava per avvicinarsi il* Passero, (piu... piu... piu!...) *allorchè la* Civetta... (Tutto mio! Tutto mio!) (Tutte le mani si alzano nuovamente, e l' Uccellatore cerca afferrarne una, ecc.)

E così il giuoco può continuare indefinitivamente, e se è fatto con vivacità, riesce divertevole e animato per le grida variate dei diversi volatili — che i Giuocatori procurano d' imitare il meglio possibile — ed anco per il movimento rapido delle mani, che cercano sfuggire agli artigli dell' Uccellatore.

Le Risposte stravaganti.

La Conversazione si dispone in circolo, sedendo. La

Digitized by Google

prima persona che comincia il giuoco, dice all'orecchio del suo vicino, o vicina a destra:

— *A che serve una candela?* (o qualunque altra cosa a suo piacere.)

Il vicino risponde subito, per esempio:

— *A far lume!* (o altro che possa attribuirsi alla candela).

Ma sempre all'orecchio, onde non sentano gli altri. Poscia a sua volta fa una domanda al suo vicino di destra (supponiamo:)

— *A che serve un pollo?*

E l'interrogato risponde:

— *Ad arrostirlo!* (od altro che si riferisca al pollo.)

La parte comica del giuoco consiste nel fare altrui delle domnnde, diverse da quelle che vennero fatte a noi; perocchè quando il giro delle domande è terminato, e che la persona la quale cominciò il giuoco sarà stata essa pure interrogata, si procede allora al confronto delle domande e delle risposte, ma con questa regola, cioè: pronunciando ciascuno la domanda del suo vicino di sinistra, e contrapponendovi la risposta del vicino di destra. Per tal modo si odono le più stravaganti risposte che si possano immaginare. Nel nostro caso uno dirà:

— *Mi fu domandato: « A che serve una candela? » ed ebbi in risposta: « Ad arrostirla. »*

Il mazzetto di Fiori.

Ognuno prende, in questo giuoco, il nome d'un fiore, ed un'altra persona — che fa da *Giardiniera* — compone di tali fiori un mazzo. Essa dice:

Digitized by Google

— *Un mazzetto vo' far' io per donare all' amor mio: mi manca un fiore.*

Le vien risposto:

— *Che fior vi manca?*

Soggiunge, per esempio:

— *La rosa.*

Quegli, o quella che avrà preso il nome della rosa, dovrà risponder subito:

— *La rosa non vi manca, ma sibbene il giglio,* o altro fiore che gli venga alla mente; e se per sbadataggine, o dimenticanza, non risponde subito, o nomina un fiore che non sia stato scelto da nessuno della Conversazione, paga un pegno. Anco la Giardiniera è soggetta a metter pegni quando nomini un fiore che non sia nel mazzo, o che essa non sia pronta a rispondere.

La frase interminabile.

Per eseguire questo giuoco s' immagina una frase breve, che tutti, uno dopo l'altro, devono ripetere. Quando l' ultimo della Conversazione l'avrà a sua volta ripetuta, colui che ha cominciato il giuoco allunga la stessa frase, facendole precedere alcune altre parole che vi stiano in armonia — e così allungata essa dovrà essere egualmente ripetuta da tutti come la prima volta. In conclusione, ad ogni giro che farà la frase per le bocche dei componenti la Società, che saranno disposti in circolo, dovrà essere sempre più accresciuta di parole; talchè si andrà complicando in modo che molti Giuocatori, anco i dotati della miglior memoria, dimenticheranno nel ripeterla una qualche parola — ciò che obbliga a mettere un pegno. Ecco un' idea più precisa del giuoco:

Digitized by Google

Ho veduto la carrozza del Re.

Ho veduto i cavalli, che si attaccano alla carrozza del Re.

Ho veduto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del Re.

Ho veduto il muratore, che ha fatto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del Re.

Ho veduto l'architetto, che ha diretto il muratore, che ha fatto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del Re.

Ho veduto la scuola dove ha studiato l'architetto, che ha diretto il muratore, che ha fatto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del Re.

Questa filastrocca si può prolungare finchè l'immaginazione ne somministri i mezzi, aggiungendovi tutto quello che può convenire, come, per esempio: *Ho veduto il professore, che fondò la scuola, dove ha studiato*, ecc. *Ho veduto il luogo, dove nacque il professore, che fondò la scuola*, ecc

L' Orchestra.

Ai componenti la Società, si proporrà di scegliere uno strumento musicale, che, coi gesti, fingeranno di suonare imitando il meglio possibile i movimenti dello strumento prescelto: avvertendo che ove i Giuocatori fossero molti, e non si potesse perciò assegnare a tutti uno strumento diverso, e tale che — per imitarne il maneggio — occorrano speciali movimenti non facili ad eseguirsi, in tal caso si potrebbe comporre l'Orchestra con strumenti della medesima specie.

Digitized by Google

Tutti i gesti devono esser fatti in silenzio, ma con precisione e senza mai fermarsi. Il Capo-giuoco — che farà da Direttore d'Orchestra — deve man mano fingere di suonare uno degli strumenti degli altri Suonatori, imitando colla voce il suono su di un motivo a suo piacere. Allora quello a cui è assegnato lo stesso istrumento imitato dal Direttore, deve fermarsi all'istante. Se qualche persona non stesse attenta ai gesti del Capo-giuoco e fosse tanto preoccupata della sua parte da non accorgersi quando deve fermarsi, metterà un pegno.

Questo giuoco è di grande effetto: sia per la varietà degli atteggiamenti, sia per la vivacità dell'azione.

Sir Buzzichì.

Il Capo-giuoco, farà la parte di *Sir Buzzichì* e terrà presso di sè due persone, una delle quali avrà il nome di Presidente del mestolo e l'altra quello di regio

Digitized by Google

Esecutore della giustizia. *Sir Buzzichì* dovrà star seduto sopra una gran sedia ed avrà al suo fianco le due persone suddette, parimente sedute. Da quella specie di trono egli darà gli ordini che più li piaceranno, e che dovranno essere eseguiti con delle condizioni, le quali descriveremo in appresso.

Prima cura di *Sir Buzzichì* sarà quella di distribuire degl' impieghi diversi ai componenti la Società: onde nominerà questo Ciambellano, quello Consigliere, uno Guardasigilli, un altro Contestabile, chi Referendario, chi Maggiordomo ecc.

Quando tutti avranno ricevuto i respettivi impieghi *Sir Buzzichì* chiamerà uno di questi suoi Ufiziali a beneplacito, e questi — nel presentarsi a lui — dovrà fare un profondo inchino, e gonfiando le gote battere quindi in esse colla punta delle dita di ambe le mani chiuse, come quando si vuol prendere una presa di tabacco, onde produrre in tal modo un suono straordinario per l' aria spinta fuori a forza dalla bocca per le labbra chiuse. Questo suono inaspettato è atto a promuovere le risa di chi non solo lo sente, ma eziandio di quello che l' ha fatto: e siccome chi ride ha da essere gastigato, è impegno di colui che deve farlo ch' ei sia forte più ch' è possibile.

Presentato che si sia il cortigiano davanti *Sir Buzzichì* ed inchinatosi nel modo sopra descritto, ei dovrà domandargli rispettosamente:

— *Cosa mi comanda il Capo dei Capi, il Grande dei Grandi, Ik-Mustafà Sir Buzzichì?*

Allora *Sir Buzzichì* gli ordinerà qualche cosa a piacer suo, come ad esempio: « Vada dal Guardasigilli, dal Consigliere ecc. » con qualche commissione, come sarebbe

Digitized by Google

di andare a dire qualche cosa ad un altro impiegato di Corte.

Colui che ha ricevuto tale incombenza, prima di eseguirla, dovrà fare un altro inchino, percuotendosi al solito le gote gonfie, pronunziando *Sir Buzzichì* ed aspettare che questi gli dica: *Andate!*

Se il giuocatore, eseguendo l'impostagli commissione, si dimenticherà qualcuna delle descritte cerimonie e non aspetterà che gli sia detto: *Andate!* sarà castigato pagando un pegno.

Dovete avvertire che la persona cui incombe l'obbligo di accusare è sempre quella che siede a destra di chi ha mancato; e quando questa se lo dimentichi è accusata dal compagno che le siede egualmente a destra; cosicchè in questo caso due sono gli accusati: quegli cioè, che ha mancato a qualcuna delle cerimonie, e quello che si è dimenticato di accusarlo. In questa guisa ciascuno è obbligato nel giro di stare attento e di accusare la negligenza di chi gli sta accanto; onde molte volte si vedono il primo essere accusato dal secondo, il secondo dal terzo, il terzo dal quarto, questi dal quinto ecc; finchè non si trova chi puntualmente eseguisca il suo dovere.

Quando qualcuno si alza per accusare, è obbligato alle solite cerimonie, sennonchè dirà:

— *Faccio noto al Capo dei Capi, al Grande dei Grandi, Ik-Mustafà Sir Buzzichì che il tale* (e qui deve nominare il cortigiano che ha mancato) *ha trascurato le cerimonie.*

Se sono due i rei, vale a dire il cortigiano disattento e il suo primo accusatore, il secondo dirà:

— *Accuso il tale per aver mancato alle cerimonie ed il tale per non averlo accusato.*

Digitized by Google

E così pure se sono più quelli che hanno mancato di accusare.

Informato che sarà *Sir Buzzichì* di queste mancanze, ordinerà che sieno date ai rei delle spalmate o sieno marcati con dei bolli, i quali potranno essere pezzetti di ostia bianca bagnata, attaccata al viso.

Prima di eseguire questi ordini bisogna aspettar la parola: *Eseguite!* Allora il reo, od i rei, si presenteranno al Presidente del mestolo o al grande Esecutore di giustizia per chiedere il mestolo o il marchio a cui saranno stati condannati, dicendo:

— *Punitemi secondo gli ordini di Sir Buzzichì!*

E dopo che saranno stati castigati, dovranno inchinarsi a *Sir Buzzichì*, percuotendo, al solito, le gote.

Quelli che sbagliano le persone, non rammentandosi il grado di ciascheduna, mettono un pegno.

Fate questo giuoco con attenzione e lo troverete piacevolissimo e assai divertente.

La scena all'improvviso.

Quelli che vogliono divertire in questa maniera una Conversazione devono sapere preventivamente delle scene di commedie, o di drammi, preparate, o fingendo di farle all' improvviso.

Immaginiamoci due Dame, l' una di umor tristo e melanconico, l' altra di un carattere vivace ed allegro, che vi si trovino già disposte senz' abbisognare di preparazione.

La Dama seria dice all' amica allegra:

— *Volete che ci proviamo a recitare qualcosa all' improvviso?*

Digitized by Google

— *Volentieri,* risponde l' altra.

— *Io mi chiamerò Clarice, e voi sarete Lisetta mia confidente. Volete che s' incominci?*

— *Incominciamo pure.*

Clarice. — *Ah, mia cara Lisetta, qual notte spaventosa ho mai passata! Se tu sapessi che cosa ho sofferto, avresti più compassione di me!*

Lisetta. — *Anch' io vedete, Signora, ho avuto una maledetta pulce...*

Clarice. — *Non ho voglia di scherzare, Lisetta. Ho fatto un sogno spaventoso.*

Lisetta. — *Un sogno! Volete, che vada a chiamar la vecchia Merenziana, che dai sogni sa cavare i numeri del lotto?*

Clarice. — *Che preme a me di lotto? Ascoltami, e inorridisci.*

Lisetta. — *Potreste farmi il piacere di narrarmi il vostro racconto quando avrò fatta colezione.*

Clarice. — *Tu non pensi mai che a delle freddure. Lasciami dunque il sollievo che ha uua infelice nel racconto delle sue pene.*

Lisetta. — *Quand' è così dite pure, signora Clarice.*

Clarice. — *Mi sembrò di passeggiare per un' oscura foresta leggendo una delle lettere in cui l' infelice Elidoro m'avea giurato il più sviscerato amore.*

Lisetta. — *Vi portava la candela?*

Clarice. — *Non scherzare più oltre!*

Lisetta. — *Non scherzo, io: ma mi avete detto che quella foresta era oscura; perciò, per leggere, avrete avuto bisogno di alcuno che vi venisse dietro col lume. Seguitate.*

Clarice. — *Quando ho veduto due amanti che pas-*

Digitized by Google

seggiavano, ragionando forse dei loro amori. Io fermai in essi lo sguardo per procurare di riconoscerli. Oh cielo! Indovina, Lisetta, chi erano costoro?

Lisetta. — *Il mozzo di stalla colla Sandra?*

Clarice. — *Era lo spergiuro Elidoro colla Rosalinda! Allora io corsi incontro a loro e quasi fuori di me stessa e forsennata... Volea, per sua vergogna e confusione, mostrargli quali sentimenti mi avea espressi nella lettera ch' io stava leggendo; quali lusinghe, quali proteste d' amore contenesse. Ma invece della lettera non mi sono più trovata in mano che un...*

Lisetta. — *Un guanciale del letto?*

Clarice. — *Uno stile! Allora il rancore mi si è raddoppiato; e vedendo che il barbaro aggiungeva lo scherno al tradimento, non ho saputo più contenermi; e con un colpo da disperata mi son ferita al seno. Ah! infame! traditore! spergiuro!*

Lisetta. (avviandosi pian piano) — *Essa sogna ancora, andiamo a far colezione, finchè dorme.*

Clarice. — *Dove vai Lisetta?*

Lisetta. — *Ah! siete svegliata? Vi credeva addormentata.*

Clarice. — *Ma dimmi, non è un sogno da far morir di spavento?*

Lisetta. — *No... ma di fame!*

Clarice. — *Lisetta, suonano alla porta. Mi palpita il cuore. Va' a vedere; presto, Lisetta!*

Lisetta. (Corre via e poi torna). — *Signora! Signora! è una lettera svegliata, che però non farà la trasformazione di quella del sogno.*

Clarice. — *È di Elidoro* (ne rompe il sigillo, la legge piano rapidamente, indi esclama) *Ah! respiro!*

Digitized by Google

Elidoro ritorna amoroso e fedele: io lo vedrò questa sera. Porta la mia colezione, Lisetta.

Lisetta. — *Ah! respiro. Io pure lo rivedrò a momenti. Voi vedete, Signora, quanto son maligni i sogni per le povere donne.*

L'esempio di questa breve scena non lascia dubitare che anche le Signorine non possano, a loro piacimento, fare delle simili scene improvvise.

Esopo, e gli Animali.

Quello fra i Giuocatori che meglio conosce questo giuoco, o che ha l'abitudine di farlo, l'insegnerà agli altri, ed egli si chiamerà *Esopo* per interrogarli e giudicarli. Gli altri Giuocatori assumono dei nomi d'animali, quali sono per gli uomini: *Cane, Gatto, Corvo, Orso;* e per le donne: *Capinera, Pecora, Lepre, Pernice.* Scelti i nomi, *Esopo* per interrogarli gli chiamerà dinanzi al suo Tribunale uno dopo l'altro, come per esempio:

Prima di parlare a ciascuno di essi in particolare egli deve fare a tutti insieme un discorso generale della specie del seguente:

— *Animali! Avendo ricevuto il privilegio d'intendervi, e il dono di saper tradurre il vostro idioma, vengo incaricato di giudicare le vostre azioni: preparatevi adunque ad essere interrogati da me, e ricordatevi di esser sinceri. A tutti gli Animali è stato permesso di mangiar quei cibi che gli si convengono, purchè sia per nutrirli con sobrietà, ma però essendo stato vietato a tutti quanti di mangiare l'* E *senza del pane (ognuno ha inteso* essenza del

Digitized by Google

pane) *dunque voglio sapere se vi siete conformati a questa proibizione* — Voi Cane, *rispondete.*

Quegli che ha preso il nome di *Cane* si alza e si avvicina.

Esopo. — *Ditemi quello che avete mangiato? La menzogna sarebbe inutile.*

Cane. — *Ho mangiato delle carni.*

Esopo. — *Di quali animali?*

Cane. — *Di manzo, di pollo, di cavallo.*

Esopo. — *Carni che vi sono permesse, e poi?*

Cane. — *Ho mangiato della lepre, del vitello, delle pernici.*

Esopo. — *Queste sono tre cose che vi son proibite, perciò pagate tre pegni.*

Cane. — *Ma come! Posso mangiare il pollo, e non potrò mangiare del vitello, che è meno delicato? E della puzzolente lepre, che è più selvatica della selva in cui sta appiattata?*

Esopo. — *Questa è la legge; pagate, e tornate al posto.*

Cane. — *Ma che infamità di leggi!*

Esopo. — *Sentiamo voi adesso, signora Pecora, che cosa avete mangiato?*

La Pecora. — *Del trifoglio, dei cavoli.*

Esopo. — *Ne potete mangiare; eppoi?*

La Pecora. — *Dell' acetosa, quando ne ho potuta trovare.*

Esopo. — *Ah! dell' acetosa? Datemi subito un pegno.*

La Pecora. — *Ma io non l' ho rubata; ne ho presa quando me l' hanno data!*

Esopo. — *Nondimeno vi è proibita.*

La Pecora. — *Ma che male c' è?*

Digitized by Google

Esopo. — *Nulla! Vi farò poi vedere la legge scritta: intanto pagate, e tornatevene al vostro ovile.*

Siccome *Esopo* deve alternativamente interrogare un maschio e una femmina, egli si volgerà in seguito ad un Cavaliere, dicendo:

— *Avvicinatevi, o Corvo. Che cosa avete mangiato?*

Il Corvo. — *Del cavallo e dell' asino.*

Esopo. — *Questo è fatto per voi, e dopo?*

Il Corvo. — *Dei tordi, della focaccia, degli usignoli, del coniglio.*

Esopo. — *Va bene, proseguite pure innanzi.*

Il Corvo. — *Ho mangiato delle quaglie, dei vermi, delle lucertole.*

Esopo. — *Bravissimo! Sapete voi che questi sono tutti cibi che non fanno troppo bene! Datemi tre pegni.*

Il Corvo. — *Ma perchè mai?*

Esopo. — *Lo saprete poi; intanto pagate, e tornate dunque al vostro bosco. A voi signora Pernice. Che avete mangiato?*

La Pernice. — *Dei ragni, dei mosconi, dei grilli, degli scarafaggi.*

Esopo. — *Avete fatto bene: ma avete mangiato qualche altra cosa?*

La Pernice. — *Qualche volta ho mangiato delle zanzare, delle formiche.*

Esopo. — *Delle zanzare e delle formiche? Bisognerà che mi date due pegni per questi poveri animali.*

La Pernice. — *Non ne mangerò mai più.*

Esopo. — *Così non pagherete più pegni. Andate*

Digitized by Google

a riposarvi. A voi povero semplicetto di Gatto: che cosa avete mangiato?

Il Gatto. — *Tutto quello che ho potuto rubacchiare.*

Esopo. — *Credete voi così di avere l' assoluzione di tutte le vostre colpe? Ditemi, in particolare, che cosa avete mangiato?*

Il Gatto. — *Ho mangiato della frittata, del pasticcio, della gallina, del porco.*

Esopo. — *Signor Gatto, non state a far l' ipocrita, perchè io vi conosco. Proseguite.*

Il Gatto. — *Ho ammazzati molti sorci senza mangiarli, ma ho mangiato qualche passera, che ho potuto acchiappare.*

Esopo. — *Un pegno per le passere! Quelle non dovevi mangiarle. Caro Gatto, bisognava contentarsi della frittata, del pasticcio, della gallina, senza fare scempio di queste amorose bestiuccie. Proseguite.*

Il Gatto. — *Non ho mangiato altro!*

Esopo. — *Andate, e se è possibile diventate migliore. E voi Capinera leggiadra, che cosa avete mangiato, cantando i vostri amori?*

La Capinera. — *Delle foglie di rose, e delle farfalle, dei fichi!*

Esopo. — *Nient' altro? Date subito due pegni. Le rose e le farfalle vi sono proibite.*

La Capinera. — *Ecco i miei pegni: ma questo è un privarmi di quello che più mi piace.*

Esopo. — *Me ne dolgo con voi. Volate pure al vostro albero, e non pigolate tanto. Ah! quel buon eremita dell' Orso, che cosa ha mangiato, poverino!*

L' Orso. — *Ho mangiato un cacciatore.*

Esopo. — *Bagattelle!*

Digitized by Google

L'Orso. — *Ma l'ho mangiato col pane, di cui s'era provveduto pel tempo della sua caccia.*

Esopo. — *Dunque siete assolto. E così, cari Animali, questo apparente stupido dell'Orso ha insegnato a tutti voi come dovevate contenervi, e vi ha dimostrato che siete tutti giustamente condannati. Nessuno doveva mangiare l'è senza del pane, e voi vedete, prima di tutto, che questo è vero, giacchè non vi sono* E *in manzo, cavallo, tordo, ragno, grillo, pasticcio, sorcio, fichi, ec. mentre poi resulta che ve ne sono in merluzzo, vitello, avena, acetosa, vermi, zanzare, passere, pesce, e pere, che avete mangiato voi tutti: inoltre nessuno di voi ha detto di aver mangiato tali cose col pane, nel qual caso soltanto era permesso, come ha fatto l'Orso!*

Ecco dunque spiegato lo spirito di questa legge, o per meglio dire di questo giuoco: e ciò basti per farlo conoscere a tutti.

I Complimenti.

La Conversazione si mette in circolo, seduta, alternando una Dama e un Cavaliere, in guisa che ogni Signora si trovi possibilmente fra due uomini, come ogni uomo fra due Signore. Poscia, se un uomo è il primo a cominciare, egli dice:

— *Desidererei essere* (e qui nomina un animale a piacer suo, per esempio:) *un' Aquila.*

E subito volgendosi alla Dama che gli sta alla sinistra, soggiunge:

— *Sapete perchè?*

La Dama deve dargli una risposta relativa alla natura dell'animale nominato, altrimenti darà un pegno:

Digitized by Google

ma non deve far complimento di sorta, perchè questo è obbligo di quella che sta dall' altra parte del Cavaliere interrogatore. Così supponendo che la persona abbia risposto semplicemente:

— *Perchè avreste, come l' Aquila, la vista acuta.*

L' interrogatore si rivolgerà allora alla Dama collocata alla destra, e le chiederà:

— *Che vantaggio ne avrei?*

Questa, dovendo fare un complimento, potrebbe rispondere:

— *Sareste così in grado di leggere, anco da lungi, su tutti i volti la stima che ispirate.*

Da questo primo esempio si può concludere che se un complimento non è meritato, diventa almeno un avviso per chi aspira ad esserne degno.

Se la seconda Dama non avrà risposto, come deve, con un complimento, darà un pegno. Toccando poi a lei di desiderare, esprimerà essa pure la sua brama, e per imbarazzare il Cavaliere che dovrà risponderle con un complimento, può, a bello studio, scegliere un animale ributtante, quale sarebbe un Ragno, che non presenta alcun che da ritrarne un' applicazione piacevole e lusinghiera. Ella dunque potrà dire:

— *Vorrei essere un Ragno.*

E chiederà al suo Cavaliere di sinistra:

— *Sapete perchè?*

Si supponga che il Cavaliere risponda:

— *Perchè come il Ragno voi potreste vivere del vostro lavoro.*

Ella allora domanda al Cavaliere che le stà alla destra:

— *Che vantaggio ne avrei?*

— *Quello* (potrebbe rispondere il galante Cavaliere)

Digitized by Google

di eccitare, colla leggerezza della vostra tela, la gelosia dei più rinomati Fabbricatori inglesi e fiamminghi.

Ecco altri esempj:

Interrogatore. — *Vorrei essere un Orso. Sapete perchè?*

Dama di sinistra. — *Perchè tutti vi sfuggirebbero.*

Interrogatore. — *Che vantaggio ne avrei?*

Dama di destra. (Complimento) — *Quello di sottrarvi alla folla dei vostri ammiratori, che la vostra modestia vi fa riguardare come tanti importuni.*

Interrogatrice. (Che era la Dama di destra.) — *Vorrei essere un' Oca. Sapete perchè?*

Cavaliere di sinistra — *Per potere abitare a vostra scelta sulla terra, o sull' acqua.*

Interrogatrice. — *Che vantaggio ne avrei?*

Cavaliere di destra. (Complimento.) — *Quello di sfoggiare anche sulla superficie delle acque le grazie che tanto vi distinguono sulla terra.*

I Proverbi in azione.

In questo passatempo, che ben si addice ad una Società di persone di spirito e ingegnose, ogni giuocatore deve produrre un Proverbio a suo piacere (fra quelli più comunemente conosciuti), rappresentandolo a guisa dei pantomimi, coi gesti e colle azioni mute. La Conversazione dovrà indovinarlo e ripeterlo ad alta voce: ma siccome potrebbe succedere che non fosse inteso, in tal caso chi avrà rappresentato il Proverbio dovrà spiegarlo a voce lui stesso, sottoponendo al giudizio della Società se fu male, o bene, espresso colla mimica. Nel caso dunque che nessuno arrivasse a comprendere

Digitized by Google

il Proverbio, e che anco le spiegazioni date a voce non vengano riconosciute analoghe all' azione muta rappresentata, quegli che sbaglierà dovrà mettere un pegno.

Per meglio produrre un Proverbio, si può anche lasciarlo rappresentare da due, tre, o più persone insieme. Queste si ritireranno per qualche momento in un' altra stanza, onde concertare fra loro sulla scelta del Proverbio, e sul modo più conveniente di rappresentarlo.

Crediamo bene di mettere sott' occhio ai nostri lettori una nota di Proverbj, onde all' occorrenza non si trovino smarriti nel richiamarne qualcuno alla memoria:

« Colui che ti accarezza oltre l' usato,
« Vuole ingannarti, ovver t' ha già ingannato. »

« L' uomo che cerca ciò che non dovrebbe,
« Spesso ritrova ciò che non vorrebbe. »

« Il saggio parla poco e pensa molto;
« Non sa pensar, nè sa tacer lo stolto. »

« Qualche intervallo ha il pazzo di saviezza;
« Qualche intervallo ha il savio di stoltezza. »

« La natura contentasi di poco;
« La gola stanca, il pasticciere e il cuoco. »

« Va tante volte alla fontana il secchio,
« Che alfin vi lascia il manico o un orecchio. »

« Chi tutto vuole, dopo inutil prova,
« Piene le man di mosche aver si trova. »

Digitized by Google

I Mestieri.

Ognuno dei componenti la Società adotta per sè un mestiere, che poi dovrà fingere di esercitare, imitandone cogli atti e coi gesti le attribuzioni che gli sono proprie. Così il *Calzolajo* simulerà di tirare gli spaghi cucendo una scarpa; la *Lavandaja* insaponerà i suoi panni; il *Fabbro* batterà il ferro sull' incudine; la *Cuoca* preparerà salse e vivande; il *Pittore* lavorerà co' suoi pennelli; la *Filatrice* farà girare il fuso colla mano destra intanto che colla sinistra filerà il lino della sua conocchia; il *Falegname* maneggierà ora la pialla, ora la sega; la *Stiratora* darà l' amido alla sua biancheria e vi passerà sopra i ferri; lo *Scultore* adoprerà il mazzuolo e gli scalpelli; la *Tessitrice* la spola, ecc.

Vi sarà un Direttore, che pure avrà adottato un mestiere, e che lo eserciterà egualmente coi gesti, dando principio al giuoco; allora tutti gli altri faranno altrettanto, ingegnandosi ciascuno a simulare del suo meglio l' esercizio del proprio mestiere. Se poi esso cambia a un tratto di mestiere e imita quello di qualcuno della Compagnia, tutti devono cessare dall' azione, eccettuata la persona il cui mestiere è imitato in quel momento dal Direttore, la quale deve prontamente assumere il mestiere di lui, simulandone l' azione sino a che ad esso non piaccia di esercitarne un altro; allora quegli che si vede imitare prende a sua volta il mestiere del Direttore, e tutti gli altri restano nell'inazione finchè il Direttore medesimo non ritorni al suo primo mestiere, che è il segnale perchè ognuno riprenda a simulare il proprio.

Coloro che sbagliano mettono un pegno; ed a ciò è tenuto anche il Direttore, o Capo-giuoco, s'egli — nel

Digitized by Google

cangiar di mestiere — ne assume uno che non sia adottato da alcuno della Conversazione

Questo giuoco-pantomima è piacevole, e promuove facilmente l'ilarità, per l'azione svariata e vivace, e per gli atteggiamenti diversi delle persone che vi prendono parte.

La confusione delle Carte.

Il Capo-giuoco prende un mazzo di Carte, e tutte le persone componenti la Società — lui compreso — siedono intorno ad una gran tavola. Allora il Capo-giuoco dà una carta al suo vicino di destra, nominandola ad alta voce; questo a sua volta la passa al vicino che ha alla destra, e ripete egli pure ad alta voce la carta che consegna; e così fanno tutti un dopo l' altro finchè la carta abbia compiuto il giro della tavola, e sia stata da tutti nominata, passando successivamente per le mani di ogni giuocatore, o giuocatrice.

Però il Capo-giuoco non aspetta che quella prima carta sia tornata a lui: ma subito ne consegna una seconda allo stesso vicino, poi una terza, una quarta, e tutte le altre di seguito, nominandole sempre ad alta voce. Quindi accade, che ripetendo ognuno la stessa carta di mano in mano che gli perviene, ed essendovi in giro un numero sempre crescente di Carte, se ne ode ad un tempo nominare una quantità da altrettante persone, creando una confusione tale di voci da far scuotere anco i più sordi. Ciò non manca peraltro di svegliare in tutti il buonumore.

La persona che sta alla sinistra di colui che tiene il mazzo — e che perciò è l'ultima del Circolo — pronuncia anch' essa il nome delle Carte a misura che queste giun-

Digitized by Google

gono a lei, ma non le passa al suo vicino, perocchè questi è occupato a distribuire quelle del mazzo le quali ancora possono essergli rimaste in mano; sibbene essa le ammucchierà via via sulla tavola alla sua destra, affinchè l' altro, appena esaurito il mazzo, possa prenderle e proseguirne la distribuzione colla stessa regola, onde il giuoco continui fino a che piacerà alla Conversazione.

Vola, vola, l' uccellino!

Ognuno mette fuori il suo fazzoletto e prendendolo per un capo, lo agita ogni qualvolta il Capo-giuoco rammenta — dopo di aver detto: *Vola, vola!* — un volatile. Se poi non fosse un volatile, e che si agitasse il fazzoletto, si mette un pegno. Il Capo-giuoco però lo deve agitare tutte le volte, tanto che sia o non sia volatile l' animale da esso nominato.

Digitized by Google

Le Avventure.

Si stabilisce il titolo di un'Avventura da narrarsi, e si scrive questo titolo in capo ad un foglio di carta. Indi tutta la Conversazione — collocata intorno ad un tavolo su cui trovisi l'occorrente per scrivere — dovrà prender parte alla descrizione di tale Avventura, scrivendone ciascuno un breve periodo, e passando poscia il foglio al vicino, perchè faccia altrettanto: e così di seguito, sino a che siasi compiuto il giro dei Giuocatori, od anco due giri — se si vuole prolungarla.

L'unica avvertenza che devesi avere nel condurre questo giuoco, si è: che nessuno dei Giuocatori deve vedere o sapere ciò che avranno scritto gli altri, ma solo si dovrà — di mano in mano che si passa il foglio al vicino — pronunciar forte l'ultima parola che si è scritto, e di questa, colui che riceve il foglio, procurerà farne base al proprio periodo.

Tutti questi frammenti — letti di seguito ad opera terminata — fanno sentire i più bizzarri contrasti di frasi; ciò che diverte assai.

Perchè nessuno veda sul foglio — intanto che il giuoco continua — i periodi scritti dagli altri, si ha cura, nel consegnare il foglio, di ripiegarlo di mano in mano sulle righe già scritte.

Ora porteremo un esempio di questo giuoco.

Supponiamo che siasi scelto per soggetto: « *Le avventure di un Poeta!* » e questo titolo soltanto sia conosciuto da tutti i Giuocatori. Il primo potrà scrivere questo periodo:

— *Viveva nei tempi andati un disgraziatissimo Poeta, che co' suoi lazzi procurava di mitigare la*

Digitized by Google

sfavorevole impressione che faceva sugli astanti col suo aspetto macilento e colle lacere vesti che lo coprivano.

Il secondo giuocatore, che non conoscerà che l'ultima parola « *coprivano* » del suddetto periodo, prendendo questa per base, continuerà:

— *Appena l'ebbero coperto, vollero anco sottrarlo maggiormente agli sguardi indiscreti della folla, e perciò lo condussero in una stanza* separata.

Il terzo, che dovrà partirsi dalla parola « *separata* » che gli viene pronunciata dall'ultimo che scrisse, proseguirà:

— *Questa separazione fu per lui dolorosissima; perocchè amava svisceratamente quella* donna.

Il quarto, sentendo la parola « *donna* » aggiungerà:

— *Certamente quest'essere gentile, forma la felicità dell'uomo, ne raddolcisce la vita, e gli reca conforto nelle sue* pene.

Il quinto, dalla parola « *pene* » potrà trarne quest'altro periodo:

— *Tali pene erano sì gravi, che nessuno osava farsi cogliere in* contravvenzione.

Il sesto scriverà:

— *Egli è perciò che fu condannato a pagare dieci franchi d'ammenda; il che lo afflisse oltre ogni* credenza.

Ed il settimo proseguirà:

— *In questo mobile della sua stanza egli teneva le vivande, ed insieme anco i suoi manoscritti, che erano perciò sempre unti ed imbrattati di* conserva.

E l'ottavo:

— *Non potrà però conservarli a lungo, perciocchè tutto abbia fine in questa* terra, ecc.

Digitized by Google

Da questo esempio — che potrebbe proseguirsi all'infinito — si scorge facilmente la strana mescolanza d'idee, che può presentare una Storia per tal guisa narrata.

Il Cestino.

In questo giuoco, piacevole e gajo, le persone componenti la Società, stando sedute in circolo, si passano un *cestino*, o *paniere*, comunque si voglia chiamarlo, ed ognuna porgendolo alla persona che le sta a lato, le dice:

— *Io vi vendo il mio cestino.*

L'altra nel riceverlo soggiunge:

— *Che ci mette il mio vicino?*

Alla qual domanda la prima risponde nominando un oggetto o una cosa animata, che faccia rima alla parola *cestino*, come, per esempio, *un violino*, o *un temperino*, o *un cagnolino*, ecc; dopo di che il cestino continua a passarsi da una persona all'altra, sempre col medesimo cerimoniale, finchè sia compiuto il giro di tutti i componenti il Circolo: ma avvertendo che ogni volta dev'essere nominato un oggetto diverso, e che deve dare un pegno colui, o colei che proponesse di mettere nel cestino una cosa già nominata da altro dei Giuocatori. Laonde si comprende che ove la Società sia numerosa, le rime verranno man mano a mancare, e molti si troveranno imbarazzati nel rispondere — dovranno perciò, o nominare qualche oggetto stravagante da promuovere le risa, sebbene faccia rima, o adattarsi a dare il pegno.

Terminato il giro si può anche — prima di venire alla restituzione dei pegni — ricominciare il giuoco di-

Digitized by Google

cendo, per esempio, *paniere* invece di cestino. Nel caso si potrà dire:

— *Io vi vendo il mio paniere.*

E la persona a cui è rivolta la parola, soggiunge:

— *Che ci mette il Cavaliere?*

Al che l'altro risponde:

— *Un candeliere, un bicchiere, delle pere, due tabacchiere*, ecc.

Se invece di un cestino si facesse uso di una cassetta, si dirà:

— *Io vi vendo una cassetta; che volete ch' io ci metta?*

E verrà risposto:

— *Una civetta, una trombetta, una fiaschetta*, ecc.

L' Alfabeto.

La Conversazione si dispone seduta in circolo. Colui che comincia il giuoco si volge alla persona che ha alla sua destra, e le dice:

— *Amo la mia Amante per A*, ovvero *il mio Amante*, se chi parla è una donna.

L' altro risponde:

— *Perchè?*

— *Perchè è Allegro!*

Indi la persona che ha detto « *perchè* » si volge anch' essa al suo vicino, e dice:

— *Amo il mio Amante per A.*

L' interrogato risponde:

— *Perchè?*

L' altro soggiunge:

— *Perchè è Antipatico.*

E così di seguito, osservando che le qualità buone

Digitized by Google

o cattive che si vogliono attribuire all' Amante, devono tutte cominciare — per il primo giro — colla lettera *A*.

Quando ricomincia un' altro giro, si continua nella stessa guisa, ma sostituendo il *B*. Per esempio:

— *Amo il mio Amante per B.*

— *Perchè?*

— *Perchè è Buono* (o *perchè è bello*, o *bugiardo*, o *brutto*, o *benevolo*, ecc.)

Il giuoco continua così fino a che sieno esaurite le lettere dell'Alfabeto, escludendone però quelle che — come iniziali — hanno scarse parole nel nostro idioma, quali sono: l' *E*, l' *I*, il *Q*, la *Z*, ecc.

Le persone che non sanno trovare prontamente la parola richiesta, o che ne ripetono una già detta da altri, mettono un pegno.

Un tal giuoco non è senza un certo interesse, specialmente quando la Conversazione è numerosa: giacchè allora gli aggettivi — o qualità da applicarsi all'Amante — divengono più rarj per coloro che sono degli ultimi a rispondere — massimamente quando trattasi d' iniziati difficili. D' altro lato, qualcuno si vede di sovente togliere dal vicino la parola trovata a stento, e che intendeva pronunciare a suo tempo. In questo caso si è molto imbarazzati per trovarne un' altra sul momento. Egli è allora che si odono i qualificativi più strani e sfavorevoli, che la natura del giuoco nonpertanto autorizza, purchè non sieno offensivi o disonesti.

Il Racconto estemporaneo

Il soggetto di questo Racconto dev'essere del genere serio; e ciò si procurerà, o introducendo delle Fate, o dei Genj, o scegliendo il genere cavalleresco. Quegli, o

Digitized by Google

quella, che avrà maggior facilità d'immaginazione, deve assumersi la parte principale di narratore, onde meglio preparare le occasioni di equivoci che debbono resultare dal Racconto, e disimpegnarsi destramente delle difficoltà che avrà a superare.

Il primo che intraprende il Racconto, si chiama *Confidente*, e prima di ogni altra cosa deve attribuire ad ognuno dei Giuocatori il nome di un oggetto che possa introdursi, e figurare nel suo eroico racconto, come per esempio: « *Torre, Foresta, Spiaggia, Mare, Porto,* ecc. »

Poscia quello stesso che intraprende il Racconto, deve procurare di fermar l'attenzione mediante qualche cosa d'interessante, o di straordinario, onde potere inaspettatamente sorprender quelli, o quelle, ch'egli nominerà. Ecco la maniera la quale potrà servire d'esempio:

— *In un regno dell'Africa, il cui nome, per colpa dei Geografi, si è perduto, il Re avea lasciato per erede una Principessa giovine, di una bellezza sorprendente,* (qui il narratore può fare il di lei ritratto e descrivere a minuto le qualità del suo spirito, della sua persona, e del suo cuore) *ma sua madre che esser doveva Reggente del regno fino alla maggiore età della figlia, era ambiziosa, e colla speranza di prolungare la sua autorità, teneva questa giovine Principessa allontanata da lei, facendo credere al Popolo, che avesse smarrita la ragione. Ma Melidoro — uno dei più valorosi Cavalieri della Corte, che aveva veduto questa Principessa prima della morte del Re e se ne era perdutamente innamorato — formò il progetto di liberarla dalla prigione ove si custodiva. Seguìto adunque dal suo Scudiero, s'incamminò verso la* Torre.

Nominato che abbia la *Torre*, l'interlocutore che

Digitized by Google

avrà ricevuto questo nome prenda la parola, e continui il Racconto: ma non sentendosi forse abbastanza forte per sostenerlo lungo tempo, si limiti a descrivere la forma e l'altezza della Torre, e si cavi d'impaccio dicendo che la cima di essa sormontava l'altezza dei più alti alberi della *Foresta*.

La *Foresta* — che anch'essa è obbligata di seguire il Racconto — se ne può liberare, dicendo che il Cavaliere, sorpreso dall'altezza e dalla forma di questa prigione, volendo pur nonostante introdurvisi, consultò il suo Scudiero, che era il suo *Confidente*.

Allora il Racconto torna a quello che lo ha incominciato, il quale — come ho già fatto osservare — deve avere il talento d'inventare, e l'abitudine di parlare con facilità.

Ecco quanto concerne la condotta di questo giuoco: ma v'ha un'altra condizione, che lo rende difficilissimo e fa nascere delle situazioni assai piacevoli.

Ciò succede quando il narratore occupato a narrare il Racconto, ed a tener sospesa l'attenzione, accenna col dito uno dei Giuocatori, il quale è obbligato a suggerirgli sul momento una parola, che egli finge di cercare, e non trovare. Bisogna però che la parola che gli si suggerisce sia affatto opposta a quella che gli potrebbe convenire, altrimenti colui che l'avrà pronunziata sarà tenuto di dare un pegno.

Ecco adunque quello che succede: ammettiamo che il *Confidente* ripigli il suo racconto in questi termini:

— *Il Cavaliere, incamminandosi verso la prigione, dove sapeva che la Principessa era rinchiusa, diceva al suo Scudiero: — Io non ho speranza di possedere una Principessa cotanto illustre; pure voglio procurarmi il vanto di averla liberata, e più*

Digitized by Google

d' ogni altra cosa il mio amore mi trasporta a servirla con tutto il mio....

Qui guarderà uno dei Giuocatori, il quale non essendosi dimenticata la regola del giuoco, invece di dargli la parola: « *coraggio* » che gli sarebbe convenuta, gli dirà: *riposo.* L' altro continua, dicendo:

— *... e la mia indifferenza, apparente agli occhi dell' ambiziosa sua madre, ma in segreto con tutto il mio coraggio. Comincierò da salire sopra questa quercia, i cui rami si estendono quasi alla cima di questa odiosa prigione, e poscia io mi lascerò ...*

E qui guardi una delle Giuocatrici, la quale gli suggerirà: « *cadere* » ed egli proseguirà:

— *... lievemente sui merli, da dove m'introdurrò nell' interno. Colà coperto della mia armatura trarrò la mia ...*

Qui avendo riguardato gli sarà stato suggerito: « *spada* »; l' obbligante Dama che lo avrà servito sì bene darà un pegno.

— *... e scorrerò tutte le stanze di quell' orribile località. Appena trovato l' oggetto de' miei voti le volgerò ...*

Guarderà di nuovo una Dama, la quale gli suggerirà: « *le spalle* »; poi continuerà così:

— *... per farle capire di seguirmi: e coll' appoggio del mio braccio, io la farò uscire a traverso delle Guardie atterrate, e quindi la condurrò verso la* Spiaggia...

La *Spiaggia* prenderà la parola, ma avendola immediatamente mandata al *Mare,* così si troverà in *Porto,* e terminerà il suo Racconto, traendosi felicemente da tutti gli ostacoli che seppe vincere, fino a ristabilire la sua Principessa sul trono di suo padre.

Digitized by Google

I lettori — da questo solo esempio — sapranno giudicare quanto mai questo giuoco possa diventare interessante, e nello stesso tempo far dare dei pegni. Senza che, supponendo ancora che non ne facesse dare alcuno, avrebbe nonostante per se medesimo un particolare allettamento, che ad esso inviterebbe come ad un piacevole esercizio per lo spirito, e soddisfacente per quelli che hanno la capacità di riuscirvi, rimandandosi la narrazione, senza snaturarla con prolissità estranee al soggetto.

Per cambiare qualche momento il genere della Conversazione, si può domandare se siavi alcuno che voglia compiacersi di narrare qualche Novelletta. Ed anco in ciò si adotti lo stesso sistema.

La Cicala e le Formiche.

Si tira a sorte per conoscere qual giuocatore dovrà rappresentare la parte di *Cicala:* tutti gli altri faranno la parte di *Formiche.* Queste siedono in circolo, o su di una sola linea, come meglio lor piace; e la *Cicala* stà in piedi. Essa scrive sopra un pezzo di carta — che poi tiene nascosta — il nome di un grano o di un insetto del quale desidera cibarsi; indi fa un profondo saluto, e si volge alle Formiche:

— *Mie buone e mie care vicine* (dice loro) *io ho molto appetito; vorreste darmi qualche alimento?*

Poi indirizzandosi particolarmente ad una di esse, soggiunge:

— *Mia cara, voi che siete tanto caritatevole, mi ajutereste nella mia miseria?*

Quella risponde:

— *Io non ho che un grano di miglio,* (od altro che più le piaccia nominare.)

Digitized by Google

— *Grazie tante! E voi buona vicina* (essa dice, volgendosi ad un' altra) *che cosa mi darete?*

— *Un vermiciattolo!* risponde l' interrogata.

— *Grazie, vicina.*

Di tal maniera interroga ad uno ad uno tutti i Giuocatori *Formiche*, alcuni dei quali propongono: una *mosca, un grano d' avena, d' orzo, di riso*, ecc., sempre cose buone a nutrire la *Cicala*, ma che non sieno state offerte da altri — perchè in tal caso il proponente pagherebbe un pegno.

Quando il giro è finito, senza che sia stata nominata la cosa scritta precedentemente, la *Cicala* paga un pegno, poi ricomincia le sue domande. Ma se una *Formica* nomina la parola prestabilita:

— *Accetto, vicina,* (dice la Cicala) *e che Dio ve ne rimeriti!*

Mostra lo scritto, e la *Formiea* paga un pegno, cedendo il suo posto alla *Cicala*, della quale a sua volta farà la parte. Non devesi però ricominciare il giuoco, ma bensì continuarlo; quindi la nuova *Cicala* dice ad una *Formica:*

— *Vicina mia, adesso che mi son nutrita, vorrei ballare: qual danza mi proponete?*

La danza sarà stata preventivamente scritta sulla carta, come già il nutrimento. Una risponde:

— *La polka* (o quella che più le piaccia nominare).

La *Cicala* esterna sempre il suo dispiacere per la danza che le vien proposta, finchè non si nomina quella da essa prescelta. Allora la *Formica* che l' ha nominata paga un pegno, come lo pagherà la *Cicala* stessa se il giro finisce senza che si nomini la danza scritta. In quest' ultimo caso, essa continua il giuoco, scrivendo prima il suo terzo desiderio, come vedremo in appresso:

Digitized by Google

ma se una delle *Formiche* indovina, cambia il suo posto colla *Cicala* come la prima volta, e prosegue così:

— *Dunque ballerò mie buone amiche: ma non mi piace ballare senza musica. Quale strumento mi proponete?*

Volta per volta si nomina il *violino*, l'*oboe*, l'*arpa*, il *corno*, la *chitarra*, ecc, sino a che si nomini lo strumento che essa tiene al solito già scritto. Le regole del giuoco sono sempre le stesse per tutti i giri.

— *Io ho ballato abbastanza* (dice una nuova Cicala, o ancora l'altra, se lo strumento non fu indovinato) *sono perciò stanca, amiche mie, e desidererei fare un sonno: dove posso sdrajarmi?*

Le *Formiche* interrogate rispondono:

— *Sull'erba, sulle foglie, sulla sabbia, sopra una rosa*, ecc., ed il giro si compie colle solite norme.

Finalmente, al quinto giro, l'ultima *Cicala* prende la parola, e dice:

— *Mie buone vicine, io dormirei volentieri, ma durante il sonno temo di diventar preda di qualche uccello; indovinate quello che io temo di più?*

Le *Formiche*, ciascuna a sua volta, diranno:

L'Usignolo, la Gazza, la Rondine, la Pernice, ecc.

Ma quando sia pronunciato il nome dell'uccello scritto sulla carta, si paga un pegno, e il giuoco finisce. Se il giro invece si compiesse senza che un tal nome venisse pronunciato, la *Cicala* non solo darebbe un pegno, ma sarebbe obbligata a ricominciare un secondo giro, ed anche un terzo, se facesse d'uopo, e di pagare altrettanti pegni. Le *Formiche*, dal canto loro, per schivare la probabilità di pronunziare un tal nome, procurano di nominare uccelli meno conosciuti, e perciò la

Digitized by Google

Cicala è qualche volta costretta a rinunziare, chiedendo grazia ai Giuocatori.

Le Rime.

La difficoltà di questo giuoco è, ciò che lo rende più interessante e piacevole. Esso esige molta attenzione e prontezza di spirito, per cogliere sollecitamente il rapporto degli oggetti e le convenienze relative alle persone, onde dare risposte giuste e domande imbarazzanti. Ecco ora le regole del giuoco.

Sedutisi i Giuocatori intorno alla Sala, alternando possibilmente una Dama ed un Cavaliere, uno dà principio al giuoco, facendo una interrogazione alla persona che gli siede vicino alla destra. Questa risponde subito, ponendo mente, che la prima parola della sua risposta deve rimare coll' ultima parola della domanda che le è stata fatta; altrimenti dà un pegno, nella stessa maniera che se ripetesse una rima già usata da altri. Quindi, data la risposta, interroga essa pure il vicino di destra, e così sino a tanto che vogliasi far durare il giuoco.

Porgiamo qui un esempio per maggior chiarezza.

Un Signore. — *Vicina mia, siete mai stata a* Livorno?

Una Dama. — *Al* ritorno *da Napoli vi passai.* — *Ditemi, Signore, vi piace la* commedia?

Un Signore. — *Mi* tedia. — *E voi, Signora mia, come amate gli* spettacoli?

Una Dama. — Miracoli *sono se ci vado.* — *Vi divertono le* passeggiate?

Un Signore. — *L'* estate *assai.* — *Dove metteste la mia* rosa?

Digitized by Google

Una Dama. — Nascosa *l' ho alla rapacità degl' indiscreti. — Che fate voi la* festa ?

Un Signore. — *Nella* foresta *vado a diporto. — Vi piace la* lettura ?

Una Dama. — Ventura *è se prendo un libro. — Amate le* nova ?

Un Signore. — Nuova *è la domanda che mi fate. — Prestatemi, di grazia il vostro* Ventaglio ?

Una Dama. — Sbaglio *commettete; in questa stagione io non tengo ventaglio. — Ma perchè avete voi la voce così* rauca ?

A questa parola — cui credo non siavi rima che possa quasi spontanea correre alla mente di chi deve subito rispondere — l' interrogato esita, s' imbarazza, ed è obbligata a mettere un pegno. Dopo di che continua il giuoco.

L' esclusione di una Vocale.

Le persone componenti la Società si concertano dapprima fra loro sulla vocale che vogliono escludere dalle risposte che devonsi dare nello svolgimento di questo giuoco (e supporremo sia la **E**,) poi la prima di esse comincia, indirizzandosi al vicino :

— *A messer Bertoldo non piacciono le* **E** ; *che cosa dobbiamo dargli ?*

E l' interrogato risponde nominando tre vivande differenti, il cui nome però si scriva senza la vocale **E**.

Così, per esempio, pel nostro caso si risponderà :

— *Zuppa, pollo arrosto, fichi secchi, pasta al brodo, tonno alla salsa, zibibbo,* ecc.

Data la risposta, quello che fu interrogato fa a sua

Digitized by Google

volta alla persona che ha accanto dall' altro lato la domanda:

— *A messer Bertoldo non piacciono le* **E**; *che cosa dobbiamo dargli?*

E così continua il giuoco finchè la stessa domanda abbia compiuto il giro della Società raccolta. Si deve peraltro avvertire che nessuno può — nel rispondere — nominare una vivanda già espressa da un' altra persona, sotto pena di mettere un pegno; e così pure pagherà un pegno chi, nel nominare le tre vivande, non avrà avuta l' avvedutezza di escludere la vocale condannata.

Se invece dell' **E** fosse stato concertato di escludere l' **O**, il giuoco potrebbe procedere in tal modo:

— *A madama Pataffia non piacciono gli* **O**; *che cosa dobbiamo darle?*

— *Vermicelli asciutti, vitella, ciliege, una pappa, una frittata, delle pere;* e così di seguito.

Il Racconto del viaggio.

Onde divertire ed intrattenere la Conversazione diversamente che coi giuochi clamorosi, noi vogliamo suggerire un mezzo che non può mancare del bramato effetto — ed è il cosiddetto Racconto del viaggio.

Chi prende a fare la parte del narratore ha da esser fornito di prontezza d' ingegno e di fervida immaginazione, onde corredare il suo Racconto di graziose avventure, ed abilmente valersi dei suggerimenti che la Società è obbligata a dargli — come adesso diremo.

Bisogna prima di tutto, che ogni persona della Conversazione prenda a rappresentare un mestiero od una professione, ed ogni volta che quegli che fa il *Viaggiatore*

Digitized by Google

chiede ad alcuno con un cenno un suggerimento, questi ha da rammentargli qualche cosa relativa alla sua professione, od al suo mestiero; per esempio: se è *Modista* può rammentare la *cuffia*, lo *scialle* ecc.; se è un *Pizzicagnolo* può suggerirgli le *salsiccie*, la *forma del formaggio*, ecc

Onde ciascuno concepisca la maniera e lo spirito di questo giuoco, ne daremo qui un esempio col riferire il Racconto di un *Viaggiatore*.

— *Nell'età di 22 anni, volli intraprendere un viaggio in America. Disposte le cose nel miglior modo possibile, noleggiai un Bastimento, e fattoss il tempo propizio partimmo; per il corso di un mese avemmo felicissimo viaggio: ma una sera, mentre eravamo a cena, si suscitò una fierissima burrasca e il nostro Bastimento andava sregolato, a seconda del vento. Finalmente fummo gittati su di uno scoglio non molto distante da un Porto sconosciuto, gli abitanti del quale corsero frettolosi in nostro ajuto entrando in certe . . .*

In questo punto il Viaggiatore farà un cenno alla Modista, la quale gli suggerirà « *cuffie* » ed egli continuerà:

— *. . . incerate, onde poterci trarre dal mare con queste barche di nuovo genere, e mediante certe . . .*

Qui farà un cenno al Calzolaio, che gli suggerirà « *forme* »; poi seguiterà:

— *. . . di sughero che ci misero sotto le braccia, ci condussero galleggiando al lido. Ora quelli che stavano sul Porto procurarono di darci ajuto porgendoci . . .*

Avendo fatto un cenno al Pizzicagnolo, gli sarà suggerito: « *delle salsiccie* »; allora egli proseguirà così:

Digitized by Google

— . . . *lunghe, col mezzo delle quali, come se fossero funi, ci trassero a terra sani e salvi. Un cittadino mi pregò di favorirlo in casa sua, e affinchè non avessi a durar la fatica del cammino, chiamò i suoi Servi, i quali giunsero con una . . .*

Qui guarderà il Calderajo, il quale gli suggerirà: « *caldaja* »; ed egli continuerà:

— . . . *nella quale mi fecero entrare e postasela sulle spalle mi portarono a casa sua, la quale era fabbricata di . . .*

A questo punto accennerà a due: il Carbonajo ed il Fruttajolo, i quali, alla lor volta, gli suggeriranno: « *brace* e *susine* »; egli dirà continuando:

— . . . *mischiate e ben pestate, la qual calcina era eccellente pei tempi asciutti. Il tetto era di . . .*

Qui farà cenno al Macellajo, che suggerirà « *trippa* » ed egli seguiterà senza scomporsi:

— . . . *trippa di manzo seccata, la quale teneva fresca e odorosa la stanza. Fui subito messo in un bel letto di . . .*

Qui avendo fatto cenno allo Spillettajo, gli avrà suggerito: « *spilletti* »; egli poi proseguirà:

— . . . *comodissimo perchè in quel luogo trovavansi molte pulci; bastava muoversi per grattarsi* ecc.

Basterà tutto quello che abbiamo detto sopra per dare una idea del giuoco che potrà riuscire molto divertente, se sarà fatto da una persona di spirito.

L' Uccellin volò, volò...

Ognuno prende il nome di un albero, o di una pianta diversa, poi sedendo tutti in circolo, colui che comicia il giuoco dice:

Digitized by Google

— *L' uccellin volò, volò... sopra il pero si posò, e nel posarsi disse...* (qui dice un proverbio qualunque.)

S' intende, che invece di nominare il *pero,* potrà dire, sull' *arancio,* o sul *ciliegio,* sopra il *sorbo,* sulla *palma,* sopra il *nespolo,* sull' *olivo,* ecc., purchè nomini una delle piante rappresentate dai varj Giuocatori e Giuocatrici, e, nominandola, getti alla persona che la rappresenta un fazzoletto.

Supponiamo dunque che abbia indicato il *pero:* questi riceve il fazzoletto, e dopo che la persona che gliel-lo ha gettato avrà detto il proverbio, esso dal canto suo getta il fazzoletto medesimo ad un' altra persona (per esempio, a quella che ha preso il nome del *ciliegio),* e dice:

— *L'uccellin volò, volò... sopra a me non si posò; si posò sopra il ciliegio,* e *nel posarsi disse...* (e qui dice anch' esso un proverbio.)

Coloro che sbagliano gettando il fazzoletto — cioè se lo gettano a persona che abbia assunto un nome diverso da quello della pianta che nomina — pagano un pegno; come pure quelli che non sanno trovar subito un proverbio, o che ne citano uno già detto da altro giuocatore.

Le Accuse volontarie.

In questo giuoco bisogna che un Cavaliere, o una Dama, prenda la parte di Magistrato, e che gli altri Giuocatori siano in egual numero di uomini e di donne. Che se mai se ne trovasse alcuno di più dell' un sesso, o dell' altro, questi necessariamente deve rimanere spettatore.

Quindi a ciascheduno dei Giuocatori si assegna la metà, o il quarto di un foglio di carta da scrivere.

Digitized by Google

Questi Giuocatori, o Giuocatrici, sono però obbligati — prima di scrivere da se medesimi la propria accusa — di segnare il loro nome in testa al foglio di carta.

Le accuse che ognuno deve fare di se medesimo, devono comprendere non solamente gli errori e gli sbagli principali, ma eziandio i più leggieri, e le tendenze, le inclinazioni stesse, passate per mezzo della compiacenza in cattive abitudini, e anche que' lievi difetti che possono esser facilmente tollerati dalla Società.

Scritta che ognuno abbia, come si è detto, la propria accusa, tanto quelle delle Dame come dei Cavalieri devono esser tutte rimesse al Magistrato, il quale — tenendole in due fasci separati senza mai confonderle insieme — mischia separatamente quelle degli accusati, come si farebbe un mazzo di carte, e le pone alla sua sinistra su di una tavola che sarà posta innanzi a lui, e la stessa cosa fa con quelle delle accusate, che pone alla sua destra per poterne cavare, senza guardarvi, una per parte e paragonarle insieme: ma prima di passare a quest' ultima operazione, deve fare agli accusati ed alle accusate, a un dipresso il seguente discorso:

— *Popolo, il Governo si è degnato affidarmi la carica di Magistrato. Egli crede che fra i suoi sudditi vi sia qualche infelice; e siccome conosce che la infelicità non deriva che o da desiderj immoderati, o da desiderj non soddisfatti, si propone di eseguire un progetto tendente a contentare gli uni, ed a correggere gli altri. Bisogna però che anche voi vi prestiate a queste sue benefiche disposizioni, usando di tutta la vostra sincerità nell' accusarvi dei difetti e delle colpe vostre. Riguardatevi con quell' occhio col quale riguardereste un' altra persona, ed abbiate per vostro bene il coraggio di esser veridici.*

Digitized by Google

Dopo un tal preambolo, o altro che di simile, il Magistrato lascia liberi gli accusati e le accusate, affinchè scrivano le proprie accuse, le quali vengono a lui passate, come si è detto, mano a mano che sono terminate di scrivere.

Così supponendo una Conversazione composta di dieci persone — non compreso il Magistrato — vi saranno cinque accuse di Cavalieri e cinque accuse di Dame, ognuna delle quali non conterrà però, tutto al più, altro che l' esposizione di tre difetti, giacchè non si pretende poi una intera accusa di tutta la vita.

Il Magistrato mischia le accuse prima delle donne, poi quelle degli uomini, onde prenderne a caso una d' ogni specie. Poscia leggerà le accuse, come per esempio:

Elisa. — *Io mi accuso d' amare l' infingardaggine, di essere dilettante di spettacoli, e di essere trasportata pel ballo.*

Demetrio. — *Io m' accuso d' amare il vino, di star troppo a tavola, e di trattenermi poco allo studio.*

Il Magistrato dopo aver letto ad alta voce le due accuse dirà loro:

— *Accusato ed accusata, datemi un pegno per uno, e andate a sedere l' uno a destra, e l' altro a sinistra della Sala, per riflettere seriamente sopra i vostri difetti.*

Poscia trarrà le altre due seguenti accuse.

Cesira. — *Amo l' abbigliamento, ricevo con piacere e soddisfazione gli omaggi, e sono incredula relativamente alla pretesa sincerità.*

Fausto. — *Trovo tutto il mio piacere nell'eccitare il dispetto fra rivali, non amo che i divertimenti, e non credo all' amore.*

Digitized by Google

Dopo averne fatta forte la lettura, dice loro:

— *I vostri difetti vi sono perdonati: sedetevi l' uno allato dell' altra.*

Se qualcuno gli richiedesse perchè mai ha perdonato ai due accusati, i quali non sembravano meritare maggior indulgenza dei due precedenti:

— *Egli è perchè* — risponderà egli — *quelli che non hanno difetti che possano simpatizzare, sono i veri delinquenti obbligati a soffrire la pena, e quelli, al contrario che hanno uno o più difetti simili, sono perdonati, mentre hanno trovato con che accompagnarsi, e vivere in buona armonia.*

Questo giuoco — indipendentemente dall' interesse che desta — serve anco a far pagare pegni più di qualunqu' altro.

Giuoco delle desinenze.

Consiste nel rispondere prontamente con un verbo che abbia la desinenza già stabilita dalla Conversazione prima di cominciare il giuoco. Si sceglie, supponiamo, la desinenza in *ire*. La Società si dispone in circolo seduta, e colui che dà principio al giuoco aggruppa un fazzoletto e lo getta ad una persona a suo piacere, dicendo:

— *Amor mi fa . .*

Questa, nel ricevere il fazzoletto, domanda:

— *Che ti fa?*

E l' altro deve subito rispondere con un verbo in *ire*, per esempio:

— *Gioire!* (o *svenire, o impallidire,* o *ammattire*, ecc.)

Appena avuta la risposta, la persona che ha rice-

Digitized by Google

vuto il fazzoletto lo getta a sua volta ad un' altra persona, dicendo egualmente:

— *Amor mi fa . . .*

Ed alla domanda che le vien subito fatta:

— *Che ti fa?*

Risponde al solito con un verbo in *ire.*

Il giuoco continua così finchè siasi raccolto un certo numero di pegni, quali si esigono da coloro che non trovano prontamente un verbo colla desinenza prestabilita, ovvero che rispondono con un verbo già pronunciato da altri Giuocatori.

Quando non si è molti a giuocare si preferisce scegliere una desinenza che non sia ricca di verbi, affinchè questi non ricorrano troppo facili alla mente. Ma, al contrario, essendo la Società numerosa, val meglio stabilire una desinenza in cui abbondino i verbi — chè altrimenti questi sarebbero presto esauriti, ed i pegni dovrebbero esser messi indistintamente da tutti i Giuocatori cui toccasse rispondere.

La parola da mettere a posto.

La Società si dispone seduta in circolo, ed ognuno dice all' orecchio del suo vicino, a destra, una parola qualunque: ma per render più divertente il giuoco, bisogna sempre scegliere le parole più stravaganti, giacchè queste con maggior difficoltà possono essere collocate nell'insieme di un discorso. Sta in ciò lo scopo del giuoco.

Quando ciascuno ha ricevuto dal vicino la parola — che deve con ogni cura tener segreta — chi fu il primo a dirla al suo vicino di destra, si volge alla persona che ha da sinistra e le fa una domanda a piacere,

Digitized by Google

alla quale, la persona interrogata, è obbligata di rispondere subito, collocando nella risposta la parola che le fu detta all' orecchio dall' altro vicino: ma ciò deve fare con destrezza ed in modo assai naturale, affinchè tale parola non sia indovinata da chi gli fece la domanda. Ecco un esempio:

Supponiamo che la parola che uno riceve dal vicino di sinistra sia *ingordigia*, e che la domanda che gli vien fatta dall' altro vicino a destra sia questa:

— *Amate le passeggiate?*

Come si vede, non vi è nessun rapporto fra l'*ingordigia* e le *passeggiate;* nullameno si potrebbe rispondere così:

— *Io amo moltissimo le passeggiate all' aperta campagna, ed a tal' uopo ero solito recarmi sempre fuori della città: ma adesso ho dovuto rinunziarvi, giacchè l'* ingordigia *dei Proprietarj di terreno è tanta, che ormai sorgono Fabbriche ovunque fuori della città, e non si potrebbe giungere alla vera campagna che dopo lungo cammino — il che non mi consentono le mie gambe.*

Se quello che ha interrogato non indovina la parola *ingordigia* incastrata nella risposta, paga un pegno; se invece indovina, ne paga uno quello che non ha saputo confonder bene il suo interlocutore.

Così continua il giuoco, finchè siasi compiuto il giro di tutta la Conversazione.

L' Alfabeto.

Le persone della Conversazione scelgono ciascuna una lettera dell' Alfabeto, che deve poi servire d' iniziale invariabile di tutte le risposte da farsi al Capo-giuo-

Digitized by Google

co, il quale comincia col chiamare quella che scelse l' **A** e la interroga:

— *Come vi chiamate?*

Al che l' interrogata conviene che risponda con un nome e cognome che comincino in **A**, come per esempio:

— *Amalia Arditi.*

E qui è bene avvertire, che per cognome si può inventare una parola anche strana e bizzarra, essendo che i cognomi sono spesso parole senza significato. Poi il Capo-giuoco domanda:

— *Da dove venite?*

E l' interrogata può rispondere:

— *Da Alessandria.* (o *da Arezzo,* ecc.)

Indi continua:

— *Dove siete alloggiata?*

— *All' Albergo dell' Aquila.* (o *dell' Agnello,* ecc.)

— *Come si chiama il padrone dell' Albergo?*

— *Ambrogio Arruffamatasse!*

— *E la padrona?*

— *Anastasia.*

— *Cosa avete mangiato all' Albergo?*

— *Acciughe, Anitre, Albicocche,* ecc.

Esaurite così le domande, il Capo-giuoco chiama la persona che ha preso per iniziale la lettera **B**, e continua il giuoco, seguendo le stesse regole praticate colla lettera **A**.

La Confessione del reo.

Le persone che compongono la Società, Dame e Cavalieri indistintamente, nominano d' accordo un *Giudice*, il quale dirigerà il giuoco. Questo Giudice prende tanti

Digitized by Google

biglietti bianchi quanti sono i Giuocatori, distribuendone uno per ciascuno, e tenendosene uno per se medesimo. Poscia si volge ad una persona più prossima, gli ordina di alzarsi, gli consegna un dado, e gli dice di gettarlo sulla tavola. I punti segnati dal dado indicano il numero delle colpe delle quali devesi accusare. Il reo torna a sedere, scrive la sua confessione, e la dà rispettosamente al Giudice, che la confronta col fallo già da lui aticipatamente scritto a suo piacere. Se fra i falli confessati vi è quello preveduto dal Giudice, il reo mette un pegno; se non vi si trova, lo dichiara assolto: ma nell' un caso e nell' altro, la sua confessione è letta ad alta voce, affinchè gli altri Giuocatori — a loro volta interrogati — non abbiano da accusarsi di falli già confessati dai rei che gli precedettero. Per tal modo gli ultimi ad essere interrogati dovranno necessariamente pronunciare la colpa fatale.

Porgiamo qui un esempio di questo giuoco, supponendo che il fallo preventivamente scritto dal Giudice sia la *pigrizia.*

Giudice. — *Signora mia, non vi sentite un peso sulla coscienza?*

Rea. — *Si veramente.*

Giudice. — *Alzatevi, prendete questo dado e gittatelo sulla tavola. Un quattro. Siete dunque rea di quattro falli. Confessateli.*

La Signora così interrogata, si siede e scrive la propria confessione, che poi consegna al Giudice. Questi la legge:

— *Ho frequentati i balli; ho detto bugie; ho mormorato; ho fatto atti di superbia.*

— *Questi falli vi sono perdonati: andate in*

Digitized by Google

pace, e non ne commettete più altri. — E voi, Signore mio, non vi sentite colpevole?

— Oh, assai, signor Giudice!

— Alzatevi, e gettate questo dado. Tre. Dovete dunque confessare tre colpe: sentiamole?

Il reo siede e scrive la confessione, che l' altro legge:

— Frequento il giuoco; mi ubriaco; odio il lavoro.

— Voi dunque siete colpevole, e pagherete un pegno.

Il Giudice non mostrerà, che dopo finito il giro, la parola che aveva scritta sul suo biglietto, e ciò perchè altri rei possano confessarsi del fallo preveduto. Infatti qualcuna potrebbe confessere di *scansare ogni fatica, di esser pigro, infingardo* ecc. cose tutte che dinotano la *pigrizia* — che nel nostro caso è il fallo preveduto.

L' Acrostico.

Colui che comincia il giuoco — che è quegli che parimente lo dirige — dice:

— Vengo dalla Fiera, dove ho comprato.... (e qui nomina un oggetto o un animale a suo piacere, purchè si componga di tante lettere quanti sono i Giuocatori, egli eccettuato.)

Supposto dunque che vi siano 9 Giuocatori, oltre il Capo-giuoco, e che la cosa nominata — che in questo caso deve comporsi di 9 lettere — sia un *Ventaglio*, egli continuerà:

— Voglio però barattarlo... (e si rivolge al 1. Giuocatore) *Cosa mi volete dare per il mio* V?

Digitized by Google

Indi ripete lo stesso discorso al 2.° Giuocatore, concludendo:

— *Cosa mi volete dare pel mio* E ?

E così di seguito a tutti gli altri Giuocatori per le altre lettere che compongono la parola VENTAGLIO.

Ognuno, rispondendo di mano in mano che è interrogato, nominerà una cosa la cui iniziale sia la lettera esibitagli dal Capo-giuoco, il quale, appena avuta la risposta, la noterà col *lapis* su di un pezzo di carta per ricordarselo.

Non è permesso di ripetere una cosa già nominata da un altro, sotto pena di mettere un pegno.

Ora supponiamo che le cose offerte al Capo-giuoco sieno le seguenti:

Per la lettera **V** un *Vitello.*
Per la lettera **E** un *Elmo.*
Per la lettera **N** una *Nave.*
Per la lettera **T** un *Turacciolo.*
Per la lettera **A** un' *Arme.*
Per la lettera **G** una *Grattugia.*
Per la lettera **L** un *Libro.*
Per la lettera **I** un *Impiastro.*
Per la lettera **O** un *Orologio.*

Esso leggerà forte tutte queste cose offertegli pel suo *Ventaglio*, quindi dirà alla Conversazione l'impiego che intende farne, procurando di comporre una narrazione possibilmente logica e ragionata.

Eccone un esempio:

— *Signori miei, mi fu proposto per baratto del mio* **V**, *un* Vitello; *pel mio* **E**, *un* Elmo; *pel mio* **N**, *una* Nave; *pel mio* **T**, *un* Turacciolo, ecc. *Io dunque accetto tutto, ed ecco in qual modo intendo impiegare questi oggetti:*

Digitized by Google

Prima di tutto, avendo deciso di fare un lungo viaggio sul mare, mi servirà benissimo la Nave. *Ma per passare il tempo senza annojarmi durante la traversata, leggerò il* Libro *che mi avete proposto. L'* Orologio *mi farà comodo per vedere le ore precise impiegate in ogni corsa; ed il* Vitello *formerà la mia provvisione di carne.*

Il pane, naturalmente, non potrò averlo sempre fresco: quindi, divenendo troppo secco, per poterlo meglio mangiare, lo gratterò, servendomi della vostra Grattugia.

Quando poi sbarcherò in qualche spiaggia abitata da gente barbara, avrò la precauzione di coprirmi prima il capo coll' Elmo, *e di munirmi dell'* Arme, *la cui canna turerò col* Turacciolo, *per preservare la carica dall'umidità della notte.*

Finalmente, l'umidità stessa potrebbe farmi venire qualche furoncolo, ed in questo caso mi gioverebbe assai l' Impiastro, *il quale non avendo occasione di adoprarlo, servirebbe per applicarlo sul preterito di colui che me lo propose.*

Terminata questa storiella, gli altri Giuocatori — l'uno dopo l'altro — divengono Capo-giuoco, componendo ciascuno un *acrostico* dello stesso genere.

La Narrazione.

Per questo giuoco si fa uso di lunghi nastri, che ognuno dei componenti la Conversazione tiene per una estremità, mentre i capi opposti trovansi tutti riuniti nella mano di colui che dirige il giuoco. Questi dunque incomincia un Racconto di sua fantasia, ed arrestandosi a un tratto dopo alcune frasi, tira uno dei nastri: al-

Digitized by Google

lora la persona che ne tiene l'altra estremità, ed alla quale perciò fu indirizzato il segnale, deve immediatamente continuare il Racconto, studiandosi di collegare sensatamente ciò che dice, con quanto era stato detto al momento in cui ella riprese il filo della narrazione.

Quando il Capo-giuoco tira un altro nastro, colui che proseguiva il Racconto si arresta a sua volta tacendo, e la persona che tiene l'estremità opposta del nastro tirato ne riprende tosto la continuazione. E così di seguito finchè si vuol far durare il giuoco.

Come vedesi, occorre che tutti prestino molta attenzione al Racconto, onde essere in grado di riprenderne il filo senza esitanza allorchè a qualcuno di essi venga fatto, da chi dirige il giuoco, il convenuto segnale; e soprattutto si richiede una certa prontezza d'immaginativa per saper trovare tutti quei particolari che possano rendere piacevole il Racconto. Chi non sapesse adempiere a queste condizioni, può essere invitato a dare un pegno — per scontare più tardi — ossia a giuoco finito, la propria incapacità, o negligenza.

Daremo qui appresso un esempio del modo di condurre questo giuoco, affinchè ognuno possa formarsene un'idea più precisa. I puntini che troncano una frase stanno a indicare l'interruzione che avviene ad ogni tirata di un nastro, e la immediata ripresa della narrazione da altro dei Giuocatori.

— *Era un bel mattino di autunno, e il Sole, già alto sull'orizzonte, indorava co' vividi suoi raggi le amene colline che fanno corona alla bella Firenze, allorquando . . .*

— *. . . la vezzosa Elulalia, terminata la sua toeletta, disponevasi ad escire per andare alla . . .*

— *. . . deliziosa passeggiata delle Cascine, dove*

Digitized by Google

le fresche aurette e il canto degli augelli risvegliavano in lei ...

— ... quell' ideale di poesia che tanto entusiasmavala. Ella dunque era appena discesa dal suo Palazzo, quando un Messo le presentò ...

— ... un biglietto del suo vecchio Zio paterno, il quale le annunziava ...

— ... di avere avuto nella notte una violenta tosse; e pregavala di portarsi al più presto da lui per ...

— ... consolarlo nelle sue sofferenze. All' inaspettata notizia, la buona Elulalia provò grandissimo dispiacere; e ...

— ... rinunziando alla passeggiata prefissa, ordinò subito di esser condotta invece dallo Zio, e lo trovò in compagnia di ...

— ... un giovane molto elegante, a lei già cognito, essendo egli ...

— ... il suo fratello di latte, Giulio, figlio della Marchesa Pertini, col quale ella aveva ...

— ... giuocato insieme tante volte nell' età infantile... ecc.

E qui ci fermiamo col nostro Racconto, lasciando ai Giuocatori di continuarlo a loro talento, o di idearne uno più gajo.

Dall' esempio esposto però si vede come la narrazione — pur correndo con un certo senso — può, per le successive e frequenti riprese, cambiare indirizzo e concetto, riuscendo per tal guisa più variata e divertente.

Digitized by Google

PENITENZE

Avvertenza.

Chiamansi penitenze una specie di punizioni, più o meno spiritose, che il Capo-giuoco suole infliggere ai Giuocatori i quali abbiano mancato alle regole prescritte nei Giuochi di Conversazione, e che perciò han dovuto depositare un pegno.

Queste penitenze, formano quasi un' appendice ai Giuochi di Conversazione, ed anzi si può dire che ne sieno lo scopo: perciò devono essere scelte con giudizio a seconda del grado sociale, dell' ingegno, del sesso e delle circostanze personali di coloro a cui si devono imporre.

Si mostrerebbe poca delicatezza ove s' imponesse una penitenza difficile, o che richiedesse una certa attitudine intellettuale, a persone le quali non ne fossero capaci.

Diamo pertanto qui di seguito la descrizione di alcune penitenze, adattate alle varie condizioni di spirito, sagacità, grado, ecc, in cui possono trovarsi le persone che compongono una Conversazione, e ne lasciamo la opportuna applicazione al discernimento dei nostri lettori.

Quanto ai pegni essi consistono in un fazzoletto, un

Digitized by Google

ventaglio, un anello, uno spillo, una tabacchiera, una moneta e cose simili; e si esigono sempre da quelle persone che, come si è detto, sbagliarono nell' eseguimento dei Giuochi di Conversazione. Finito un giuoco, ciascuno deve reclamare gli oggetti depositati, sottoponendosi — per redimerli — alle penitenze che gli vengono inflitte.

L' Asino dotto.

Quello che ordina la penitenza dell' *Asino dotto* si riserba il diritto di essere il padrone dell' animale, il quale è rappresentato sempre da un uomo. Questi si mette carponi per terra, e cammina colle mani e coi piedi con allato il suo padrone, in piedi, che dice alla compagnia in tuono empirico:

— *Signore, e Signori; ecco un asino che meriterebbe esser dottore, poichè sa leggere sui volti e nel fondo dei cuori. Orsù, mio asinello, passeggiate e sgambettate intorno alla Società.*

L' Asino allora fa uno e due giri all' intorno, alzando le gambe e ricalcitrando come un vero somaro.

Il padrone prosegue:

— *Ecco il momento di mostrare la vostra sapienza: guardate bene intorno, e diteci quale fra queste Signorine sia la più maliziosa?*

L' Asino esamina attentamente le Signore, si avvicina alle loro ginocchia, le fiuta, e poi, secondo la particolare conoscenza che ne ha, aggiuntovi pure un granellino di furberia, va e dimena la testa più volte dinanzi la persona che reputa la più maliziosa. Questo scherzo è accolto ordinariamente con grandi scoppj di risa.

Digitized by Google

Il padrone continua allo stesso modo, chiedendo successivamente all' Asino *chi sia il più scapato, la più costante, il più indiscreto, la più amorosa,* ecc., e l'Asino fa sempre la sua risposta e la sua scelta allo stesso modo.

Talvolta, per rendere il giuoco più divertevole, il padrone gli dice: *Ditemi ora chi è la più innocente; mostratemi il più fedele,* ecc; e l' Asino, saltando più volte, girando quà e là, fiutando da ogni parte, dimena negativamente il capo, ritorna presso il padrone colla testa alta, ed esprime così che non ve ne sono. Questa prova è, d' ordinario, la fine della penitenza.

L' abbracciamento del Carcerato.

Si ordina alla persona che deve subire questa penitenza, di porsi dietro ad una seggiola, e di sporgere le mani o le braccia fuori dai bastoni, per lo più assai stretti, che servono di ornamento alla spalliera della seg-

Digitized by Google

giola stessa — come si farebbe dai cancelli o dalla ferriata di una prigione. In questa situazione passeranno dinanzi tutti i suoi amici ed amiche, ed ella così li deve abbracciare.

Andarsi ad esibire.

Quando si sarà obbligata la persona che fa la penitenza di andarsi ad esibire, il Depositario dei pegni andrà all'orecchio di tutte le donne della Conversazione — se chi fa la penitenza è un uomo, e se è una donna all' orecchio degli uomini — e ad una persona a suo piacere dirà: *Voi siete la scelta.* Allora chi deve fare la penitenza si porterà da tutte le persone di sesso diverso dal suo, e domanderà se lo vogliono per consorte; se indovina alla prima quella che gli è stata destinata, tanto meglio: verrà preso a braccetto ed accompagnato al suo posto; se al contrario sbaglia, gli verrà fatta una giravolta in faccia, e così burlato dovrà andare da un'altra, fintanto che non avrà trovato quella ad esso destinata: ed in tal guisa si può trovare ad avere molti rifiuti e burle, se non indovina presto quella persona stata per esso scelta.

Le Ore.

Il Depositario dei pegni prenderà una carta per segnarci sopra tutte le ore che verranno dette. Quegli dunque che è destinato, deve andare a domandare che ore sieno ad uno ad uno, a tutte le persone che compongono la Conversazione. Bisogna che quelli che li rispondono gli dicano il numero delle ore: ma che specifichino se sono di notte ovvero di giorno; e il Depositario ne pren-

Digitized by Google

derà ricordo sulla carta, separando le une dalle altre; alla fine ne tirerà la somma e la differenza che passa fra il numero delle ore di notte e quello delle ore di giorno. sarà contata in tante spalmate con un mestolo sulla mano di chi fa la penitenza. Il Depositario deve dargliele, ed è in sua facoltà di accrescerne il numero o di diminuirlo: ma non più di 12, tanto in un caso, che nell' altro. Devesi però in questo conoscere il riguardo che merita la persona che riceve le spalmate, acciò non debbano dispiacere se non sono date con quella moderazione che esige la buona educazione e la delicatezza sociale.

La compagnia casuale.

Quegli a cui si ordina una tal penitenza, deve prendere un mazzo di carte e cavarne i quattro Re e le quattro Regine. Poscia tenendole separate le une dagli altri, prende le Regine, e tenendole coperte, invita quattro Dame a venirne a prendere una per ciascheduna, senza però vederle. Fa poscia lo stesso con quattro Cavalieri riguardo ai Re. Indi ordina che il Re di cuori vada a prendere la sua Regina di cuori e la conduca a fare un giro di *walzer;* il che eseguito, il Cavaliere accompagna a sedere la Dama, e chi fa la penitenza accompagna a sedere il Cavaliere. Si fa lo stesso anco per i Re e le Regine di fiori, di picche e di quadri.

La Seggiola incomoda.

Si prende una bottiglia vuota, si capovolge e si pone colla bocca in terra, ordinando al Cavaliere il quale deve fare questa penitenza, di andarvi a seder sopra. Poscia gli si dà un bastone lungo, affinchè dopo che ne

Digitized by Google

abbia appoggiato un capo al ventre, debba incrocicchiarvi ambedue le gambe. In questa posizione gli si danno in mano due candele, una accesa e l'altra estinta, obbligandolo con quella ad accender questa.

Se fossi una Botte, ove mi buchereste ?

Quegli che fa la penitenza farà il giro della Conversazione, e domandando a ciascuno ove lo bucherebbero se mai fosse una Botte, egli riceverà da tutti ad uno ad uno, la risposta.

Gli Strafalcioni.

Chi fa la penitenza, dovrà ripetere con prestezza alcuni dei seguenti Strafalcioni, senza sbagliare.

« Stando sedendo, cotone cogliendo :
« Stando boccone, cogliendo cotone. »

« Sbozzachisci fior di pesco :
« Fior di pesco sbozzachisci. »

« Sopra la panca la capra campa :
« Sotto la panca la capra crepa. »

« Nel giardin del sor Andrea
« Sor Simon coton cogliea ;
« Nel giardin del sor Simone
« Sor Andrea cogliea cotone. »

« Chi troppo in alto sal, cade repente
« Precipitevolissimevolmente. »

Digitized by Google

« Ho tre tôzzi di pan secco che in tre strettissime tasche stanno. »

« Trentatrè trentini e tutti e trentatrè di Trento, entrarono trottando tutti e trentatrè trottando in Trento. »

« Se l'Arcivescovo di Costantinopoli si volesse disarcivescoviscostantinopolare, vi disarcivescoviscostantinopolereste per esser disarcivescoviscostantinopolati come fu lui? »

Lo Scrittojo.

Questa penitenza si farà fare ad un uomo, il quale si metterà voltato un poco curvo, in modo che le sue spalle figurino uno Scrittojo: un'altro sarà destinato a far mostra di scrivere con una bacchetta, o cosa simile. Lo Scritturale fregherà con la bacchetta moderatamente le spalle del paziente, e spesso inzupperà la penna nel calamajo, battendogli della bacchetta nel sedere: dopo sigillerà la lettera, e la penitenza sarà finita.

Le Rime obbligate.

Questa penitenza consiste nel formare estemporaneamente tanti Versi, quante parole rimate insieme sono state date. Quelli che ordinano una tal penitenza scelgono sempre le parole le più stravaganti e le più opposte, perchè riesca più difficile il formare un senso concatenato e ragionevole.

Il felice successo eccita degli applausi. Ma il caso contrario produce quasi sempre un silenzio disobbligante quanto la satira stessa: ma pure si restituisce il pegno.

Digitized by Google

ed il penitente si consola colla speranza di meglio riuscire nel compire un' altra penitenza.

Sarebbe altrettanto inutile il dare dei modelli di Rime obbligate, quanto lo abbiamo stimato altrove pei Complimenti: giacchè anche queste perderebbero tutto il loro merito, se non fossero che il prodotto della memoria, o se si riconoscessero dei Versi già stampati, o imitati da quelli già sparsi nel mondo letterario.

Non ne citeremo dunque che uno, come un esempio felice della maniera colla quale fu adempiuta questa penitenza.

Toccava ad una Dama a ordinare. Essa perciò disse al Cavaliere che doveva far la penitenza:

— *Mi è stato raccontato che voi avete due Amanti: vero o falso che ciò sia, ora io non lo voglio cercare. Bramo soltanto che mi facciate un* Madrigale *sulla situazione in cui si deve trovare un cuore che abbia da dividere, fra due oggetti, gli affetti suoi: le Rime che per questo componimento io desidero che adopriate sono le seguenti:*

Irene	*foco*
pene	*poco*
vaga	*ardori*
piaga	*cori.*

Dopo che il Cavaliere ebbe pensato qualche minuto, prese il pezzo di carta ove stavano scritte le Rime, e recitò a mente sopra di esse questo

MADRIGALE

Per la vezzosa *Irene*
Vive il mio core in *pene;*

Digitized by Google

E per Clori la *raga*
Ho il mio core in *piaga;*
Per doppio acceso *foco*
Un petto solo è *poco:*
Se vuoi ch' io viva, Amor, tempra gli *ardori,*
O per soffrirli almen dammi due *cori!*

Impiegar tre cose nominate.

Quando una Dama domanda:

— *Sapreste impiegare, per fare a me un piacere, tre cose che io v' indicherò?*

Dopo aver risposto: « *Si!* » e aver domandato il nome di queste tre cose, se essa dicesse:

— *Che ne fareste: D'una caldaja, d'una spada, e d'una trappola?*

Non v' ha dubbio che questa Dama avrebbe scelto queste tre cose, tanto ridicolosamente diverse, coll' intenzione soltanto d' imbarazzare il penitente.

Pure se le potrebbe rispondere:

— *Io vorrei porre la* caldaja *piena d' acqua sopra il fuoco, affinchè ritornando stanca dal passeggio, poteste servirvene per farvi un bagno ai piedi. Colla* trappola *imprigionerei quel sorcio che volesse venire a disturbare di notte il vostro riposo, ed interrompere quegli aurei sogni, nei quali forse Amore ha compassione anche di me. E colla* spada *sosterrei ostinatamente, verso tutti e contro tutti, che voi siete tanto maliziosa, quanto bella!*

Da quest' esempio si può rilevare che non v' ha difficoltà, che non si renda superabile con un poca di sagacità e di fantasia.

Digitized by Google

Giannino, accendi la candela!

Si pone un pezzo di carta attortigliato con un capo sotto al corpetto per di dietro a un uomo, il quale tenga sollevati sotto le sue braccia i lembi dell' abito. Questi comincia a girare intorno alla Conversazione dondolandosi alquanto, e quegli che deve far la penitenza gli andrà dietro con un lume, finchè abbia accesa la carta.

La Fiera.

Sarà disposta tutta la Conversazione in circolo, ed in piedi. Quello che deve fare la penitenza principierà a dare un amplesso di amicizia alla persona che gli resta a destra, ed in seguito, ad uno ad uno, a tutte le persone della Società; dietro di essa farà lo stesso la persona che vien seconda, dietro la seconda la terza, e così tutta la Conversazione sarà in moto — avendo così tutti azione in tal penitenza.

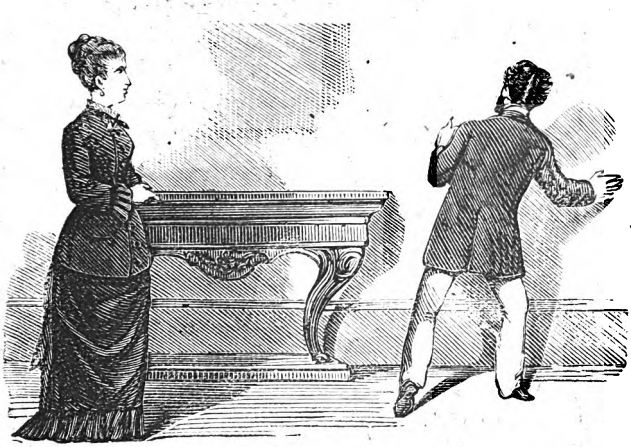
Se poi nel corso della serata venisse eseguita più volte, si può variare un poco rendendola meno monotona, sostituendo all' abbracciamento un' altra cosa a piacere di chi fa fare la penitenza; come sarebbe il bacio della mano, o simili cose.

La Farfalla ostinata.

Si fa ritirare la persona destinata a questa penitenza, e si prega una Dama a regalare un capello dei più lunghi della propria capigliatura. All' un capo di questo capello si attacca un piccolo pezzettino di carta, e l' altro capo si fissa in terra con una goccia di cera. Si de-

Digitized by Google

scrive poscia un circolo bianco parimente in terra, il cui centro sarà la goccia di cera, e il raggio sarà la lunghezza del capello, più un pollice. Poscia si fa entrare il penitente, e gli si ordina di far uscire dal circolo — mediante il soffio della sua bocca — quel pezzetto di carta, senza però introdurre mai nè le mani, nè la bocca, nè qualunque altra parte del corpo, entro la circonferenza. È d' avvertirsi che la Sala dovrà lasciarsi in una mezza ombra, ritirando a proposito i lumi superflui: laonde il capello rimarrà invisibile al penitente, e perciò, dopo ch' ei si sarà affannato per conseguir lo scopo propostogli (ma inutilmente) bisognerà, per compassione, assolverlo e restituirgli il pegno.



Il bacio all' ombra.

Si ordina al penitente di baciar la testa dell' ombra di alcuna persona sul muro. Un' altra persona, che avrà in mano il lume, dovrà — quando quegli sta per baciar l'ombra — muovere il lume, e così farla fug-

Digitized by Google

gire. Dopo che il penitente ha così camminato qualche tempo, finalmente gli si lascia baciare: ma dopo che con una opportuna collocazione del lume si sia fatta andare in qualche luogo difficile per accostarvisi, come sarebbe sopra qualche mobile, ecc.

Il racconto senza l'R.

Si suppone che quegli il quale deve fare questa penitenza, abbia quel difetto di lingua per cui non si può pronunziare la lettera *r*, e perciò gli si ordina di raccontare una qualche novelletta, in cui non debba mai entrare questa lettera.

Ecco in qual maniera un Cavaliere fece questo racconto, il quale fu molto gradito dalla Conversazione:

LA FESTA DI CASTEL DEL MONTE
Novella.

« Siamo finalmente al dì della festa! — esclamava-
« no tutti in giubbilo i semplici abitanti di Castel del
« Monte. Infatti gli scoppj di cento fucili, e il suono
« delle campane avevano già annunziato — avanti che
« spuntasse l'alba — la letizia e il gaudio di questa fe-
« sta. La mattina passò nelle funzioni ed uffizj divini;
« poscia il Tempio si chiuse, e a mezzodì stavano già
« tutti i buoni castellani a tavola, imbandita di cibi e
« di bevande le più squisite. Finiti i banchetti, essi van-
« no di bel nuovo nella piazza, uomini, donne, fanciulli
« e fanciulle, più lieti assai della mattina. Molti si pongo-
« no sotto un olmo antico quanto il suolo in cui è pian-
« tato; questi fanno un giuoco, quelli cantano, là si balla,
« e quà si suona; tutta la gioventù — specialmente —

Digitized by Google

« stava abbandonata alla gioja, finchè il Sole fosse caduto.
« In un luogo un' oca innocente, sospesa e penzoloni in
« mezzo ad una fune tesa, aspettava che un alto vil-
« lanzone, il quale camminava su di un piano inclinato,
« se le scagliasse addosso, e le staccasse dal collo la testa;
« più in là una vasta bilancia indicava a due Amanti qual
« di essi fosse il più lieve; si vedeva una folla d'uomini
« con le cassette al collo, che mettevano in vista quanto
« avevano di più bello, ed esibivano all' amante i doni
« che dovea alla sua dama. Ma ciò che fissava in un mo-
« do speciale la moltitudine, si fu una macchina ottica
« che un Saltimbanco aveva esposta, acciò la folla andas-
« se a lui, ed affinchè il suo balsamo acquistasse più voga.
« A quest'oggetto egli facea che di molto si attendesse, in-
« nanzi che si accostasse il cupido occhio ad uno dei due
« buchi tondi, pei quali l'attonito villano contemplava le
« città, i monti, i fiumi, l' oceano, i bastimenti, i sol-
« dati e le battaglie, che l'eloquente Saltimbanco indi-
« cava con enfasi ad alta voce. Affinchè quest'ambulante
« spettacolo acquistasse più fama, vi aveva spiegata di-
« nanzi una spaziosa tenda, e sotto questa si collocava-
« no quelli che — a due alla volta — venivano ammes-
« si al desiato passatempo.

« Alessio e Gilda si amavano da lungo tempo: ma
« una questione vivissima suscitatasi nelle due famiglie,
« gli aveva allontanati e divisi. La fanciulla non si
« moveva, che non avesse continuamente addosso l' oc-
« chio della Nena, sua mamma; e il giovinotto avea
« avuto dal vecchio Luciano — di lui avo — minaccioso
« divieto che mai più vedesse la Gilda. Ma adesso am-
« bedue sono alla festa, benchè ognuno di essi in mezzo
« alla sua famiglia. Gilda vedendo l'ottica, divenne im-
« paziente di un tal passatempo, come sovente accade in

Digitized by Google

« quelle segnatamente del suo sesso. Una tal vaghezza « le venne appagata: debole compenso della continua sog- « gezione in cui veniva tenuta. Essa dunque s' avanzò « sotto la tenda ed accostò l' occhio al piccol buco del « Mondo-nuovo. Alessio — che nonostante i divieti del- « l' avo suo aveva tuttavia alimentata in petto la passio- « ne che lo cuoceva di lei, e stava in ogni tempo e « luogo in agguato — si abbattè in quel punto sotto la « stessa tenda, dove tosto gettando un' occhiata nel fon- « do, si avvide di un piccol piede, dal quale conobbe « immantinente che colà stava la sua amante. Gilda, di « tutte le fanciulle del villaggio, aveva il piede e la « gamba più delicati, e Alessio ben lo sapeva. Ei dun- « que, appena l'ebbe veduta, se ne fuggì da quelli che lo « accompagnavano — i quali in quel momento stavano « tutti attenti ed occupati nel giudizio di una volata di « palla. Egli sfonda la folla, giunge al Saltimbanco e « gli chiede un posto, pagando all' uopo il suo soldo; « indi fu subito vicino alla sua avvenente compagna. « Ciò che si disse in quell' istante l' affettuosa coppia, « i dolci pegni di scambievole stima, le manifestazioni « della comune passione, solo il Nume degli Amanti il « sa! Essi non vedevano nè sentivano più nulla di quan- « to andava spiegando il Saltimbanco; e questi, finito « lo spettacolo, bisognò gli avvisasse ben due volte che « non vi aveva più nulla, senza di che essi non se ne an- « davano più. I congiunti di Alessio e di Gilda stavano « da qualche tempo aspettandoli con impazienza, quan- « do la fanciulla s'incamminò a' suoi cogli occhi bassi, e « il giovinotto si avviò a quelli di sua famiglia con una « gioja ineffabile. A caso stavano e questi e quelli uni- « ti — onde avendo insieme veduti gli Amanti, quasi si « accese una nuova lite. Ma la Gilda si gettò alle gi-

Digitized by Google

« nocchia della mamma nel modo il più semplice e il « più appassionato, ed avendo fatto lo stesso dal canto « suo anco Alessio, ambedue tenendosi a mano suppli- « cavano caldamente i congiunti che si conciliasse una « volta l'antica animosità. e fosse benedetta l'unione di « essi... Tale scena chiamò del popolo; ognuno fu com- « mosso dalla costanza e dall'innocenza di una sì bella « passione: alcuno con bel modo volse in piacevolezza « l'avvenimento, e consigliò si esaudisse il voto dei due « Amanti. Non fu molto ostinata l'insistenza dei capi « delle due famiglie; successe la più commovente scena « di conciliazione, e in mezzo a quella la felice unione « dei due sposi. »

La Berlina ad alta voce.

Si mette alla Berlina la persona che deve fare la penitenza, ed ognuno ad alta voce gli dice il perchè si trova alla Berlina, dandogli un motteggio, ovvero qualche frase pungente — ma sempre nei termini della buona decenza ed educazione.

Le Sciarade.

Le Sciarade consistono nel dividere una parola composta in due, o più, sue componenti, le quali dovranno avere un significato proprio, quali sarebbero *Pappa-gallo*, *Raso-io*, *Mai-ale*, ecc; e nel dare una proprietà di ciascuna di queste componenti, ed una proprietà di tutta intera la parola, perchè da queste si possa poi indovinare quale sia la parola medesima.

Si darà dunque la parola per fare una Sciarada. E perchè abbia a riuscire più piacevole bisogna porla in

Digitized by Google

Versi dopo aver ricevuta la parola piano, onde la Conversazione possa avere il piacere d' indovinarla.

Questa pure è una specie di penitenza, nella quale non si può far uso della memoria, mentre bisogna soltanto creare.

Ne daremo qui qualche esempio:

« Il mio *primo* è una sferica figura:
« Il *secondo* dall' uom non si misura:
« Se il *tutto* vuoi saper come si noma,
« Chiedilo ai fasti dell' antica Roma. »

(PALLA-DIO)

« Se credi al *primo* mio sulla parola,
« Cose che ignote sian per lui non v' hanno;
« L' *altro* sull' ali della fama vola
« Duce e maestro di color che sanno

« Or chi porrebbe in dubbio
« Che stretti entrambi in genïal conubio
« Non sian per dar, così esperienza insegna,
« D' incliti genitor prole condegna?

« Eppur così non è:
« E a dimostrarvi ch' io non mento il vero,
« Ve lo dica per me
« Irrefragabil testimon, l' *intero*. »

(SO-MARO)

« La man, per giuoco, di color mi tinse
« Ieri l' amante mio mentre pingea:
« Onde irata il *secondo* gli risposi
« Quando, a far pace, il *primo* mi chiedea.

Digitized by Google

« Recò l' *intero* allor: coll' acqua asterse
« La macchia della man, dal cor lo sdegno;
« Onde al secondo il senso opposto io diedi,
« Dell' amor mio, del mio perdono in pegno. »

(BA-CINO)

« Grato nome è il mio *primiero*,
« Se la sorte a lui sta unita:
« Caro l' *altro*, se sincero,
« Del suo sangue il germe aita;
« Chi ognor vanta il *terzo*, e crede
« Sede aver tra l' alme dive,
« Qual *totale* ei non si avvede
« Che al disprezzo si soscrive. »

(AMBI-ZIO-SO)

« Se trovi il *primo* al mio *secondo* unito
« D' amor t' accendi, e chiedi amore, aita!
« Eppur que' due che ti han così colpito
« Spengono uniti ancor, e amore e vita.
« In due regni è l' *inter* — ed oh ria sorte!
« Se in un suo frutto è vita, in altro è morte. »

(BELLA-DONNA)

La partenza dei due amici.

Qui i penitenti sono due. Si finge che due amici siano per partire, uno, per esempio, pel levante, l'altro pel ponente, e che mentre stanno già volti alla parte del loro respettivo viaggio, si diano lo scambievole ed ultimo congedo. Perciò si faranno mettere ambedue in ginocchio, avendo voltato il dorso l' uno all' altro,

Digitized by Google

ed in questa malagevole posizione dovranno darsi gli ultimi addii accompagnati da un bacio.

La difficoltà di questa penitenza non permette che sia ordinata a delle Signore — e perciò dovrà imporsi soltanto agli uomini.

I Consigli.

La persona a cui è ordinata questa penitenza, deve fare tutto il giro della Società, e domandare ad ognuno un consiglio, che gli vien dato ad alta voce, od all' orecchio — a piacere di coloro che glielo danno.

Questa penitenza porge a ciascuno l' occasione di distinguersi per spirito e delicatezza di sentimenti.

Far quello che non si ordina.

Per eseguir questa penitenza, si opera in senso contrario ai desiderj o agli ordini di ciascheduno. Così, quando ti verrà ordinato di porti a sedere, tu resta in piedi, e viceversa ogni altro movimento. Bisogna che i comandi si succedano rapidamente.

La Statua.

Si colloca in mezzo alla Sala uno sgabelletto e s'invita il penitente, o la penitente che deve fare la Statua, a salirvi sopra. Poscia ogni giuocatore ordina a sua volta quell' atteggiamento che più gli piace, e la Statua — sul suo piedestallo — è obbligata ad assumere le varie posizioni impostele, informando i suoi movimenti di grazia e di leggiadrìa. Qualcuno, per esempio, le dirà di mettersi la mano destra sul cuore; altri, di

Digitized by Google

inarcare le braccia sopra la testa; questi, di piegare un ginocchio; quegli, di alzare gli occhi al cielo, di chinare il capo a destra, a manca, ecc. Colui che voglia far cessare la penitenza, non ha che a dire alla Statua:

— *Ora v' impongo di discendere.*

Questa penitenza si preferisce quasi sempre applicarla ad una Dama.

Accordar l' Organo.

Si pongono in piedi su di una tavola cinque o sei uomini della Conversazione, che figurano le canne d' un organo. L'Accordatore pone le dita sulla tavola, come si pongono alla tastiera dell' organo, ed ogni canna fa una voce. Ma siccome molte di esse stuonano, l' Accordatore ordina al Cavaliere — il quale deve far la penitenza — di prendere or questa or quella canna, e trasportarla su di un' altra tavola; poscia dopo aver toccati un' altra volta i

Digitized by Google

tasti, gli ordina o di trasportarne via delle altre, o di rimettere nell' organo di quelle già levate — e così finchè lo strumento gli sembri accordato.

Il Telegrafo.

Ecco una penitenza che somiglia molto a quella della Statua. La differenza sta in ciò: che mentre la Statua deve nei suoi atteggiamenti esser tutta grazia, il Telegrafo, all' incontro, fa i suoi movimenti bruschi e rapidi, proprio alla guisa degli antichi telegrafi a segnali: alzando ora un braccio, ora l' altro, ed ora entrambi, o piegando un gomito, ecc., a seconda di ciò che gli verrà suggerito dagli astanti.

Questa penitenza è preferibilmente imposta agli uomini.

La Venere.

Il penitente deve prendere le attrattive o perfezioni delle diverse Dame della Conversazione per comporne una donna perfetta — paragonabile a Venere. Egli può fare così una Venere *morale*, come una Venere *fisica*. La prima dovrà comporla delle qualità del cuore e dello spirito di ciascuna Dama della Conversazione; l' altra la farà delle loro bellezze visibili, quali sono: lo sguardo, la capigliatura, il sorriso, la bocca, le spalle, le mani. la carnagione, il portamento, ecc.

In questa penitenza si può dar saggio di molta galanteria e di delicato sentire; e perciò è bene imporla a persona conosciuta per squisiti sentimenti e sagacità d' intelletto. Eseguita da persona meno prudente, tal penitenza potrebbe invece riescire disgustosa per molte Signore.

Digitized by Google

Le Iniziali.

Questa penitenza consiste nello scrivere una quantità di parole che abbiano un seguito — cominciando ogni parola da lettere prescritte da alcuno.

Eccone un esempio.

Se una Dama dicesse:

— *Io scriverò delle lettere a mio piacere; ognuna di esse sarà il principio di una parola, e l' unione di queste parole formerà un complimento per me.*

E supponendo che essa abbia scritto:

i, m, d, è, d, a, m, i, v, r,

bisognerà disporre le lettere in colonna per eseguire il giuoco, vale a dire così:

i	il
m	mio
d	destino
è	è
d	di
a	adorarvi
m	malgrado
i	i
v	vostri
r	rigori.

Eccone un secondo esempio.

Un Cavaliere potrebbe ordinare di fare un complimento contrario, sopra le medesime lettere che hanno servito a fare il primo, vale a dire servendosi delle lettere:

i, m, d, è, d, a, m, i, v, r,

Digitized by Google

Ed ecco come l'altro lo eseguirebbe:

i il
m mio
d diletto
è è
d di
a abborrirvi
m mentre
i io
v vi
r rimiro.

Eccone un terzo esempio.

Onde ricuperare il pegno, un Cavaliere ebbe la doppia incombenza di fare colla stessa parola due acrostici in prosa, l'uno obbligante, l'altro disobbligante.

— *Voi mi prometteste*, dirà una Signora, *d'amarmi eternamente, ed io vi dò per penitenza di dirmi perchè mi amate, servendovi della parola* eternamente *per le iniziali, e dirmi anche perchè mi odiereste, servendovi delle stesse lettere.*

Vi amo perchè siete	Vi odierei se foste
Educata	**E**goista
Tenera	**T**aciturna
Elegante	**E**mpia
Ragionevole	**R**omanzesca
Naturale	**N**egligente
Affabile	**A**rrogante
Misericordiosa	**M**aliziosa
Erudita	**E**quivoca
Nobile	**N**ervosa
Tollerante	**T**estarda
Eloquente.	**E**secrabile.

Digitized by Google

Poscia lo stesso Cavaliere seguitò:

— *Cielo, ti ringrazio che è terminata questa tormentosa seconda parte dell'* Acrostico-epigramma! *Ed un' altra volta, o Signora, che mi mettiate al cimento di soffrir la pena di supporre in voi delle qualità sì brutte, non so s' io non sceglierò piuttosto di rinunziare al pegno.*

L' Indovino.

La persona che fa la penitenza — dopo essersi seduta in mezzo alla Sala — si lascia bendare gli occhi, e prendendo successivamente una mano dei diversi Cavalieri e Dame della Società, deve indovinare la persona che gliela porge. Tutti peraltro possono usare qualche malizietta per ingannare le indagini del penitente, il quale non redimerà il pegno, finchè non abbia indovinato.

Il Sordo.

La persona alla quale s' infligge questa temporanea infermità, si alza e va a collocarsi nel mezzo della Sala. Allora gli si fanno quattro domande: alle prime tre egli deve rispondere:

— *Son sordo non intendo.*

Ed alla quarta:

— *Ora intendo benissimo.*

La malizia dei Giuocatori s' incarica di rendere però amara questa penitenza. Se è un uomo che faccia il sordo, gli si avvicina una dama, e gli chiede:

— *Vorreste baciarmi?*

Il povero diavolo è obbligato a rispondere la formula sopra accennata: due altre maliziosette gli fanno

Digitized by Google

presso a poco la medesima offerta, oppure un Cavaliere gli condurrà per mano una Giovinetta, dicendo:

— *Ve la conduco perchè le diate un bacio.*

Il sordo non intende — ma alla quarta volta — quando gli ritorna l' udito, gli si propone di baciare il muro, oppure da una Dama gli vien condotto un uomo perchè esso lo baci, ed il penitente non può rifiutarvisi.

Il pezzo di carta.

Questa penitenza consiste nel domandare a tutti i componenti la Società, un dopo l' altro:

— *Se io fossi un pezzo di carta, che cosa ne fareste di me?*

Ognuno risponde, a suo piacere, per esempio:

— *Ne farei una sopraccarta per le mie lettere.* — *Ci scriverei un biglietto amoroso.* — *Ne formerei un cartòccio per metterci dei dolci.* — *Me ne servirei per involtarvi del salame.* — *La brucierei per illuminare le scale,* ecc.

Il Biglietto lacerato.

In questa penitenza bisogna sapere spiegare molto spirito ed ingegno: altrimenti val meglio non ordinarla, per non esporre la Conversazione a sentire qualche scipitaggine.

Noi non vogliamo ometterne la descrizione, sebbene crediamo che tra persone di spirito, e talvolta erudite, non possa mancare chi sappia compiere tal penitenza con felice successo.

Una Dama presenta ad un Signore alcuni brani di frasi ingiuriose, ch' egli è accusato di avere scritto con-

Digitized by Google

tro di lei, e lo invita a giustificarsi. Egli lo fa, dichiarando che la metà del foglio fu lacerato, e che le frasi, le quali sembrano ingiuriose nel brano del biglietto rimasto, cambiano affatto il senso, ove siano nuovamente completate col brano mancante.

Ecco un esempio:

« La Signora N. è pazza....
« nessuno può amarla....
« provare stima per essa....
« sarebbe cosa impossibile....
« ambiziosa e civetta....
« allontana da sè....
« le persone oneste....

L'accusato — che vuol riconciliarsi colla Dama offesa — ecco come si giustifica, completando le suddette frasi e rendendo alla Dama il biglietto tutto intero.

« La Signora N. è pazza *quando s' immagina che*
« nessuno può amarla. *Non si può avvicinarla senza*
« provare stima per essa: *restare indifferente presso lei*
« sarebbe cosa impossibile. *Alcune nemiche la dicono*
« ambiziosa e civetta, *ma è una menzogna; chè anzi*
« allontana da sè *ogni sospetto colla sua condotta, e*
« le persone oneste *fanno a gara per ossequiarla.* »

Il Pappagallo.

La persona a cui è imposto di trasformarsi in Pappagallo, deve domandare successivamente a tutte le persone della Società:

— *Se io fossi un Pappagallo, che m' insegnereste a dire?*

Indi imiterà quest' animale colla voce, ripetendo le frasi che ciascuno vorrà fargli dire.

Digitized by Google

I Rebus.

I *rebus* — come ognun sa — sono una specie di Giuochi di parole, i quali consistono in motti, frasi, o sentenze, espresse mediante la combinazione di figure, lettere, cifre, note musicali, ecc. L' immaginazione ed una certa svegliatezza d' ingegno possono trovare — in qualsiasi linguaggio — materia svariatissima ed inesauribile per fare dei *rebus*.

Noi ne esporremo qui alcuni di vario genere per dare di essi un' idea più esatta a coloro che ne fossero ignari affatto :

Rebus 1.°

(DONNA CHE REGGE ALL'ORO VAL PIÙ D'UN GRAN TESORO.)

Rebus 2.°

qui qui
qui qui
qui qui venuta; 15 6

(SEI QUI VENUTA; QUINDI CI SEI.)

Digitized by Google

R bus 3.°

1* 1* 1* 1* 1*

(OGNUNO HA LA SUA CROCE.)

Rebus 4.°

16 4 + 4 18

(SE DICI QUATTRO PIU QUATTRO DICI OTTO.)

Rebus 5.°

(CUORE È UNA BUONA RIMA PER AMORE.)

Rebus 6.°

16 MON 12 *Sono una nota musicale* SERIE

(SE DICI MONDO DICI MISERIE.)

Rebus 7.°

Giulia 90 90 anni

(GIULIANO VANTA NOVANTA ANNI)

Digitized by Google

Rebus 8.°

80 T fede **E 66**

(HO TANTA FEDE IN TE SE SANTA SEI.)

Resta bene inteso che la penitenza di fare un *rebus* non deve imporsi che alle persone che sappiano facilmente disimpegnarsene; ed in ogni modo — per non far perdere troppo tempo alla Conversazione — si può continuare la distribuzione delle penitenze agli altri Giuocatori, lasciando che colui, o colei che deve fare il *rebus,* possa a suo bell' agio lambiccarsi il cervello per riescirvi con onore.

I Paragoni.

Si ordina al penitente di paragonare qualcuno della Società ad un oggetto, e quindi spiegare in che cosa *rassomiglia* all' oggetto indicato, ed in quale ne *differisce.*

Un uomo — per esempio — paragonerà una donna ad *un orologio a pendolo,* dicendo che come questo essa è un ornamento della Sala: ma che ne differisce in ciò, che mentre l' orologio rammenta le ore, essa invece le fa dimenticare.

Paragonando una Signorina ad *una rosa,* si dirà che la rassomiglianza è nella freschezza e nella fraganza: ma che ne differisce nella durata, perchè la rosa non dura che un giorno.

Una donna potrà paragonare un uomo ad *un foglio di carta:* la rassomiglianza consiste nella facoltà in entrambi di ricevere le impressioni, e la differenza sta nella prontezza colla quale nell' uomo si cancellano.

Digitized by Google

Anco qui gli esempj potrebbero moltiplicarsi all' infinito: ma siccome non vi sarebbe alcun merito pel penitente nel ripetere dei paragoni che avesse trovati già scritti, così lasciamo che egli vi si eserciti, mercè l' ispirazione del momento.

L' Esilio.

La persona che vien condannata all' esilio, deve ritirarsi in un angolo della stanza, fuori del circolo della Conversazione — colla quale non può comunicare.

Da questo luogo d' esilio essa ordina la penitenza all' altra persona il cui pegno vien dopo il suo, e una tal penitenza viene eseguita senza che l' esiliato possa lasciare il suo angolo. Alcune volte esso vi rimane per la durata di due o tre penitenze, o più, secondo gli viene imposto da chi ha diretto il giuoco.

Il Sordo-muto.

Questa penitenza consiste nell' eseguire, senza parlare, gli ordini che ogni persona parimente darà senza parlare e con semplici cenni — appunto come si usa con i veri sordo-muti.

Metter quattro gambe al muro.

Chi non conosce il modo di eseguire questa penitenza, può trovarsi imbarazzato nel sentirsi ordinare di *metter quattro gambe al muro!* Eppure la cosa è facilissima: si prende una sedia, od un mobile qualunque maneggevole e che abbia quattro gambe, e si mette con queste contro il muro.

Digitized by Google

Gli Emblemi.

Colui, o colei, che fa questa penitenza, deve simboleggiare qualche persona della Conversazione con una cosa che offra una felice somiglianza.

Supponiamo che un Giovinotto, per emblema d'una Signorina, abbia proposto la farfalla.

— *Perchè?* essa dirà.

— *Perchè voi*, risponde il Giovinotto, *al pari della farfalla, sfuggite quando si crede pigliarvi.*

Si può anco proporre — per emblema d'una Dama — lo specchio, dicendo che come questo essa è *pura e sincera;* od il fuoco, che *arde ed abbaglia;* e tanti altri che sarebbe lungo il voler qui esporre, e che val meglio lasciare all' immaginazione di chi fa la penitenza.

I Complimenti senza vocali.

Secondo che viene imposto, i Complimenti si dirigono ad una o più persone, od anco a tutta la Società. Quegli a cui si è ordinata una tal penitenza, può farla in prosa, o in versi a sua scelta. Ma in un modo o nell' altro egli deve procurare che questi Complimenti sieno galanti senza affettazione, nè freddure e che possibilmente consistano in una lode delicata.

Qualche volta si ordina di fare un complimento senza *A*, senza *E*, o senza qualunque altra vocale che si voglia escludere.

Eccone alcuni esempj :

Senza *A*. — *Io non conosco in questo mondo che un solo coricino che può esser fedele, e questo è il vostro.*

Digitized by Google

Senza *E.* — *Ama il tuo Adolfo; anco lui, t'assicuro, ti adora. Ah! non odiarlo!*

Senza *I.* — *Se credo a quel che sento dalla voce comune, dovete essere un angelo su questa terra.*

Senza *O.* — *Amabile Elvira, in qual maniera sperare di veder divisi i miei sentimenti, che già più fiate vi manifestai?*

Senza *U.* — *Amica mia, mi chiedeste il mio ritratto: ecco, io ve lo mando, e se non è bello o di voi degno, non è mia colpa.*

I Sospiri.

Così vien chiamata una penitenza per la quale si ordina ad una persona di andare a collocarsi in un angolo della sala, e sospirare con forza. Allora le si domanda:

— *Per chi sospirate?*

Essa nominerà una persona a sua scelta, ma di sesso diverso dal suo, la quale si alzerà ed andrà a collocarsele davanti voltandole il tergo. Questa pure sospira, e dopo che le sarà richiesto per chi ha sospirato, chiamerà un'altra persona di sesso diverso, la quale egualmente accorre, e così prosegue il giuoco finchè sieno chiamate tutte le persone della Società, alternativamente uomo e donna, che in fine si troveranno disposte su di una linea diagonale alla Sala, rivolte tutte per lo stesso verso. Allora da chi dirige il giuoco, viene ordinato che ad un suo cenno — per esempio, dopo tre battute di mani — tutte le persone di numero dispari, cominciando da quella che fa la penitenza, si debbano voltare facendo un mezzo giro sul posto. Per tal comando, si troveranno Cavalieri e Dame voltati re-

Digitized by Google

spettivamente di faccia, meno la persona che ha fatto la penitenza, che si troverà col viso nel cantone. Ogni Cavaliere prende sotto il braccio la sua Dama, e l' accompagna a sedere al suo posto, e quegli che si trova all' angolo deve restarvi, finchè non si è data un' altra penitenza.

Le Canzoni.

È la penitenza che s' impone più volentieri ad una persona che conosca la musica ed abbia la voce simpatica — specialmente se trattasi d' una Signora. L' accompagnamento col piano-forte, o con altro strumento, renderà il canto più dilettevole.

La persona che fa la penitenza avrà cura di scegliere una Canzone che possa piacere, a tutti, e la canterà sul motivo che le è proprio, se già fu posta in musica: altrimenti potrà applicarle un motivo di qualche opera, scegliendolo fra i più adattati ai versi della sua canzone.

Ne diamo qui esempio con la popolarissima Romanza della *Contessa d'Amalfi:*

« Fra i rami fulgida
« La luna appare,
« D' astri gemmato
« Sorride il ciel;
« Vieni, o diletta,
« S' increspa il mare
« Al molle bacio
« Del venticel.

« Ve' come brillano
« Gli astri lucenti!

Digitized by Google

« D' amor favellano
« Col lor splendor;
« Lieti sorridono
« Pur gli elementi
« Amor ne ispirano,
« Parlan d' amor!

« Tutto di amore,
« Tutto ha favella,
« Tutto, che ha l' anima,
« Tende ad amar;
« Presta è la gondola,
« Deh! vieni, o bella,
« Amore invitaci,
« C' invita il mar! »

Qualunque però sia il piacere che si prova nel sentire una voce bella e simpatica, è sempre meglio farsi desiderare piuttosto che rischiar di divenir tediosi col tirar troppo a lungo una canzone: quindi questa, oltre al concetto piacevole ed onesto, dovrà anco esser breve, e perciò sarannoda schivarsi quelle Canzoni composte di troppe strofe.

Il Portinajo.

Per questa penitenza bisogna che tutta la Conversazione si divida in due parti eguali: l' una resta nella Sala, l' altra passa in una camera attigua. La persona alla quale viene ordinato di fare da Portinajo, si mette al suo posto presso l' uscio di comunicazione fra le due stanze. Chiuso che sia quest' uscio una Dama della camera batte, ed il Portinajo apre: la Dama gli dice all'o-

Digitized by Google

recchio che l' Assemblea desidera il cavaliere N., e che essa verrà a prendere il di lui posto. Il cavaliere N., chiamato ad alta voce dal Portinajo, passa nell' altra camera, e la Dama entra nella Sala: ma col Cavaliere passa nella camera anche il Portinajo. Un altro Cavaliere, dalla Sala, batte all' uscio, ed al Portinajo che gli avrà aperto, chiede una Dama dell' altra camera che venga nell' Assemblea in sua vece: la Dama chiamata entra nella Sala, ed insieme con lei il Portinajo, ed il Cavaliere che l' ha domandata passa nella camera al di lei posto. Poi un' altra Dama della camera batte all' uscio, chiede al Portinajo un nuovo Cavaliere, ed entra nella Sala al posto di questo, che passa nella camera insieme col Portinajo. E così successivamente da una stanza all' altra, finchè tutti quelli che erano nella prima siano passati nella seconda, e quelli della seconda nella prima.

L' uscio dovrà sempre richiudersi ogni volta che è seguìto un passaggio, ed il Portinajo, che — ora nella camera, ora nella Sala — sta sempre presso l'uscio, non deve aprirlo che dopo aver sentito di volta in volta bussare.

Gl' Indovinelli.

Chi fa queste penitenze deve sapere spiegare qualche Indovinello di cui qui sotto diamo alcuni esempj:

« Senza cappello per la usanza io passo
« E colla bocca stringo al piede un regno;
« Tutto intiero poi serve il mio disegno,
« Per dare a gioventù, piacere e spasso.

(L' AMORE)

Digitized by Google

« Quel che m' ha in odio ognor mi va cercando,
« E da quel che mi cerca ognora io fuggo,
« Senza timor di quà, di là volando
« E gigli e rose ognor lambisco e suggo;
« Per le vie più segrete io vado errando,
« E chi mi nutre ingratamente struggo;
« Ma a forza di torture alfine esangue
« In man di chi mel diede, io rendo il sangue. »

(LA PULCE)

« In mille strane forme mi trasmuto,
« Or son regina, or fante, or serva, or paggio;
« Or di stracci vestita, or di velluto;
« Or nel mio parlo, or ne l' altrui linguaggio,
« Or scopro un ignorante, ora un astuto,
« Or un pazzo solenne, or un uom saggio.
« Così con tante sorti di chimere
« Giovo a me stessa e altrui reco piacere. »

(LA COMMEDIA)

« Mago son io, che nel cambiar sembiante
« Altro apparisco altrui da quel ch' io sono,
« E a rinfacciare io mi dimostro buono
« I difetti di chi mi vien davante.

(LO SPECCHIO)

« In Cielo ce n' è una,
« In terra un ce n' è punte,
« Le fanciulle ne han due,
« Le maritate punte. »

(LA LETTERA L).

Digitized by Google

« Guardo con gli occhi tuoi, e nulla veggio
« E tu vedi ogni cosa con li miei,
« E per te mi dò spasso e mi vagheggio,
« E vado ove da me gir non potrei;
« E mentre tu vaneggi ed io vaneggio,
« E incognito ti rendo ovunque sei,
« Tu, tai pazzie sotto al mio aspetto fai
« Che senza me non le faresti mai!

(LA MASCHERA)

« Tre vaghe giovinette
« Tirsi, Clorinda e Clori,
« In un giardin bellissimo
« Givan cogliendo fiori:
« Chi si, chi no, gli colse;
« Dunque chi colse i fiori,
« Tirsi, Clorinda o Clori? »

(CHI SI CHINÒ GLI COLSE)

« Giovedì comprai la carne,
« Venerdì me la mangiai;
« Peccai, o non peccai? »

(LA MELA).

Siccome il dare a spiegare per penitenza degl' indovinelli in poesia, può qualche volta stancare la Conversazione, così il Capo-giuoco può progettare di frammischiarne a quelli taluni in prosa espressi in varia forma, avvertendo che in nessun caso, chi dirige la Società, dovrà esporne di quelli che abbiano doppio senso soverchiamente malizioso.

Digitized by Google

GIUOCHI DI CALCOLO

Dividere per 3, o 6 un numero dato

Questo giuoco si basa su ciò: che qualunque numero, le cui cifre sommate insieme diano un risultato divisibile per 3, può esso medesimo esser diviso egualmente per il numero 3. Per esempio: 87255 è divisibile per 3, perchè le cifre che lo compongono, cioè 8, 7, 2, 5, 5, sommate insieme danno per risultato 27, che può dividersi per 3, e le cui cifre (2 e 7) sommate insieme alla lor volta, danno 9, che pure è divisibile per 3.

Se poi il numero dato, oltre al requisito accennato sopra, finisce con una delle cifre pari 2, 4, 6, 8, 0, allora il detto numero sarà divisibile egualmente per 6 come per 3. È da avvertirsi che gli zeri, che possono trovarsi fra le altre cifre di un numero dato, non portano nessuna conseguenza al nostro calcolo.

Premessa quest'avvertenza, eccoci a descrivere il giuoco.

Dite ad una persona di scrivere un numero a suo piacere, composto di più cifre. Supponiamo ch'essa

Digitized by Google

abbia scritto: 6 2 5 4 5. Voi farete mentalmente la somma delle cifre che lo compongono, ed avrete per risultato il 22. Ora questo non è divisibile per 3, ma per renderlo tale bisognerebbe aggiungervi un 2 o un 5, o un 8, ecc., le quali cifre porterebbero il risultato della somma a 24, o 27, o 30, rendendo così il numero dato nelle condizioni volute perchè sia divisibile per 3. Perciò proporrete alla stessa persona di aggiungere una di tali cifre al suo numero, ponendola dove meglio le aggrada, cioè in principio, in fine, o fra le altre cifre del mezzo.

Ciò fatto, se il numero sarà dispari, le direte di dividerlo per 3; se invece sarà pari, potrà dividerlo egualmente per 3 o per 6.

Dividere per 9 un numero dato.

Il giuoco si basa sullo stesso principio del precedente.

Eccone un esempio: Sia il numero dato 4177, di cui la somma delle cifre 4, 1, 7, 7, è 19. Fatevi aggiungere un 8 dove si vorrà, e annunziate allora che il numero è divisibile per 9. Ciò che non può fallire, poichè adesso la somma delle cifre compone il numero 27, il quale è divisibile per 9.

Invece di fare aggiungere un 8, si può egualmente fare aggiungere un numero composto di più cifre, la cui somma equivalga ad 8, come 35, 44, 62, 125, ecc., attesochè ciò non porta variazione nella somma totale delle cifre, le quali daranno egualmente 27. Anzi, più cifre farete aggiungere, e più misterioso apparirà il giuoco: massime se prescriverete di collocarle ripartite in un modo capriccioso fra le cifre già scritte.

Digitized by Google

Dire il numero che uno avrà pensato.

Dopo aver proposto a qualcuno di pensare un numero a suo piacere, gli direte di raddoppiarlo, indi di aggiungervi 4 e di moltiplicare il tutto per 5: inoltre farete aggiungere ancora 12 a quest' ultimo prodotto, e moltiplicare il tutto per 10. Finalmente, dal totale che ne deriva, farete sottrarre 320, e domanderete poi il numero che resta, dal quale togliendo le ultime due cifre, il numero che rimane sarà quello che la persona avrà pensato. Esempio:

Sia il numero pensato	7
Raddoppiandolo si avrà	14
Al quale aggiungendo 4, si avrà	18
Moltiplicando il 18 per 5, il prodotto sarà .	90
Al quale aggiungendo 12, diverrà . . .	102
Che moltiplicato per 10, darà	1020
Dal quale sottraendo	320
Rimane . . .	700

Togliendo da questo le ultime due cifre, resterà 7, che è il numero pensato.

Indovinare un numero pensato.

Dite a colui, che ha pensato un numero, di triplicarlo, e poscia di prendere la metà esatta di questo triplo, se esso è pari, o la metà maggiore se la divisione non si possa fare esattamente per essere il numero dispari — circostanza questa che dovete conoscere. Fate ancora triplicare questa metà, e domandate quante

Digitized by Google

volte il 9 può entrare nel numero risultante, senza tener conto dell' avanzo, se ve n' è.

Il numero pensato sarà doppio, se la divisione sopra accennata avrà potuto farsi esattamente per metà: ma se tale divisione non si potè fare esatta, bisognerà aggiungere 1, per avere il numero pensato.

Esempio:

Siasi pensato 5; il suo triplo è 15, che non può dividersi esattamente per metà, ma se ne prende la metà maggiore, che è 8: questo, moltiplicato ancora per 3, darà 24. Ora nel 24 il 9 può entrare intero due volte; dunque il numero pensato è il doppio di 2, cioè 4, più uno — perchè non si potè fare la divisione esatta — e così si avrà 5, che è infatti il numero pensato.

Altro esempio:

Siasi pensato 8; il suo triplo è 24; la metà — che questa volta può prendersi esatta, essendo il 24 un numero pari — è 12; il triplo di questo è 36, nel quale il 9 sta quattro volte: dunque il numero pensato è il doppio di 4, cioè 8.

Altra maniera.

Sia, per esempio, 7 il numero che qualcuno abbia pensato; fate moltiplicare questo per se stesso, e si avrà 7 volte 7, ossia 49; al quale facendo aggiungere il doppio del numero pensato, cioè 14, si avrà 63; a questo si faccia aggiungere un' unità e farà 64.

Fatevi allora dire questo numero, e saputolo, estraetene la radice quadrata, cioè il numero che moltiplicato per se stesso faccia il numero che vi è stato detto; e nel nostro caso la radice quadrata cercata è 8,

Digitized by Google

perchè 8 volte 8 fa appunto 64. Dalla quale radice 8 togliete un' unità e resterà 7, che è il numero pensato.

Altra maniera.

Suppongasi che qualcuno abbia pensato 6; si faccia diminuire questo numero di un' unità, e resterà 5; questo si faccia raddoppiare, e si avrà 10 : si faccia questo diminuire ancora di un'unità, e resterà 9, al quale fatto aggiungere il numero pensato, cioè 6, si avrà 15, e fatto a questo aggiungere ancora 3, verrà 18.

Fatevi dire quest'ultimo numero, e presane la terza parte avrete appunto il 6, che è il numero pensato.

Indovinar due numeri pensati.

Dite ad una persona di pensare due numeri; fateli moltiplicare questi l' un per l' altro; poi fate moltiplicare la differenza dei due numeri per il numero maggiore; infine fate sommare insieme i prodotti delle due moltiplicazioni, e domandate ciò che ne risulta per estrarne la base quadrata, che sarà il maggiore dei due numeri pensati.

Similmente, per indovinare il minore, fate moltiplicare fra loro i due numeri pensati; poi fate moltiplicare la differenza dei due numeri per il numero minore, e finalmente fate sottrarre quest' ultimo prodotto dal primo, e dopo aver domandato alla persona il residuo, ne estrarrete la base quadrata, che sarà il minore dei numeri pensati.

Esempio:

Suppongasi che i due numeri pensati sieno il 5 e il

Digitized by Google

14: moltiplicandoli fra di loro si avrà per prodotto 70

La loro differenza, che è 9, moltiplicata per numero maggiore 14, darà 126

La somma dei due prodotti essendo . . . . 196 avremo per base quadrata 14, perchè questo numero moltiplicato per se stesso, ossia 14 × 14 fa appunto 196. Dunque avremo così trovato il maggiore dei due numeri pensati, che è 14.

Ora, per trovare il minore, si moltiplicano fra loro i due numeri pensati come sopra, cioè 5 per 14, e si avrà. 70

La loro differenza 9, moltiplicata pel numero minore 5, dà il prodotto 45

Sottraendo quest' ultimo prodotto dal primo, si ha il residuo di . . . . . 25 la cui base quadrata è 5, perchè 5 × 5 fa appunto 25. Dunque avremo in tal modo trovato anco il secondo numero, cioè il minore, che è infatti il 5.

Modo di conoscer più numeri pensati.

Proponete ad una persona della Conversazione di pensare alcuni numeri a suo piacere, e di scriverli uno di seguito all'altro, senza che voi vediate — soltanto domanderete quanti sono i numeri scritti. Se la quantità di questi è dispari, come per esempio i seguenti cinque numeri:

7, 4, 6, 15, 2.

direte alla persona stessa di fare le somme del primo col secondo, del secondo col terzo, del terzo col quarto,

Digitized by Google

del quarto col quinto; e così degli altri se più ve ne fossero, come pure la somma dell'ultimo col primo. Tali somme, nel caso nostro saranno:

11, 10, 21, 17, 9.

Di questi numeri fate sommare insieme dapprima quelli situati nei luoghi dispari secondo l'ordine in cui vennero disposti, cioè il primo, terzo e quinto, che sono 11, 21, 9, e faranno 41; poi quelli situati nei luoghi pari, cioè il secondo e il quarto, che sono 10, 17, faranno 27.

Fatevi dire allora questi ultimi risultati, e saputo che sono 41 e 27, diffalcate mentalmente il numero più piccolo dal più grande, ed avrete per residuo 14, di cui la metà, che è 7, sarà il primo numero pensato; facendo poi togliere questo 7, dalla prima somma, che è 11, resterà 4, secondo numero pensato; togliendo questo 4 dalla seconda somma, che è 10, resterà 6, terzo numero pensato; togliendo questo 6 dalla terza somma, che è 21, resterà 15, quarto numero pensato; finalmente togliendo questo 15 dalla quarta somma, che è 17, resterà 2, quinto ed ultimo numero pensato. Dell'ultima somma, cioè del 9, non se ne fa più caso.

Se poi la quantità dei numeri pensati fosse pari, come per esempio i sei numeri seguenti:

9, 11, 5, 9, 14, 6.

facciasi fare, anche in questo caso, la somma del primo numero col secondo, del secondo col terzo, del terzo col quarto, e così di seguito finchè vi sono numeri: ma poi, invece di far sommare l'ultimo col primo, come nell'esempio precedente, lo si farà sommare col secondo, e così pel nostro caso si avranno le seguenti somme:

19, 16, 14, 23, 20, 17.

Di questi numeri, come si fece di sopra, fate dap-

Digitized by Google

prima sommare insieme quelli situati nei luoghi dispari, escluso però il primo, e così il terzo 14 e il quinto 20, che fanno 34; indi fate sommare quelli che trovansi nei luoghi pari, cioè il secondo 16, il quarto 23, e il sesto 17, che fanno 56. Diffalcate dal 56 il 34, e resterà 22, di cui la metà 11 è il secondo numero pensato; il quale 11 tolto dalla prima somma 19 resta 8, che è il primo numero pensato; e tolto dalla seconda somma 16 resta 5, che il terzo numero pensato; il quale 5 tolto dalla terza somma 14 resta 9, che è il quarto numero pensato; e questo 9 tolto dalla quarta somma 23 resta 14, che è il quinto numero pensato; e questo 14 tolto dalla quinta somma 20 resta 6, che è il sesto numero pensato: mentre della sesta somma, cioè del 17, non se ne farà più conto.

Altra maniera.

Quando i numeri pensati siano semplici, si possono indovinare nel seguente modo. Suppongasi per esempio che qualcuno abbia pensato questi quattro numeri:

3, 2, 6, 8.

Facciasi raddoppiare il primo, e farà 6; poi si faccia giungere un' unità, e farà 7; si moltiplichi questo per 5, e si avrà 35; al quale fatto aggiungere il secondo numero 2, si avrà 37; questo raddoppiato farà 74, a cui aggiunta un' unità, si avrà 75; si moltiplichi questo per 5, e farà 375, a cui aggiunto il terzo numero 6 si avrà 381, che raddoppiato darà 762, ed aggiuntavi un' unità farà 763; questo moltiplicato per 5 darà 3815, al quale aggiunto il quarto numero 8 farà 3823.

Si faccia dire quest' ultimo risultato, e saputo che è 3823, si detragga da tal numero 555 e resterà 3268.

Digitized by Google

dove le quattro cifre rappresenteranno i quattro numeri pensati.

Devesi avvertire in questo giuoco che dall' ultima somma palesata si dovrà diffalcare soltanto 5, quando i numeri pensati siano due; 55 quando se ne saranno pensati tre; 555 quando siansene pensati quattro, come nel caso nostro; e così di seguito.

Scommettere chi prima fa cento.

Il numero 11, che essendo moltiplicato per i termimini della progressione aritmetica 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9, dà sempre per prodotto due cifre eguali, è il principio sul quale si basa questo giuoco. Esempio:

11	11	11	11	11	11	11	11	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9
—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	22	33	44	55	66	77	88	99

Due amici, che viaggiano insieme, annojati del cammino che resta loro da percorrere, immaginano un giuoco che possa far loro passare il tempo più piacevolmente, e convengono di scommettere a chi di essi, contando, arriverà prima al 100, colla condizione espressa che un dopo l' altro, essi potranno aggiungere il numero che vorranno, perchè tuttavia sia più piccolo dell' 11, cioè, che non sorpassi il 10.

Affinchè il primo che nomina il numero possa arrivare a 100, e il suo avversario non possa pervenirvi, egli deve ricordarsi dei numeri 11, 22, 33, ecc. dell' esempio sopra esposto, e contare in modo da trovarsi sempre d' una unità al di sopra di questi numeri, facendo attenzione di nominare da principio 1, affinchè l' avver-

Digitized by Google

sario, che non può aggiungervi un numero maggiore di 10, non possa arrivare al 12, numero che prenderà allora egli stesso, e conseguentemente gli altri prestabiliti, cioè 23, 34, 45, 56, 67, 78 e 89, al quale essendo giunto, qualunque sia il numero che possa scegliere l'avversario, egli non sarà impedito, alla nuova volta, di arrivare al 100.

Facciamo qui osservare che se colui, col quale si giuoca non conosce l'artifizio di questo passatempo, l'altro può — per meglio mascherare il giuoco — prendere indistintamente ogni numero per le prime volte, purchè verso la fine della partita s'impadronisca dei due o tre ultimi numeri che bisogna avere per vincere. Del resto, questo giuoco, non può riescire divertevole che facendolo con persone che non ne conoscano la chiave, attesochè colui che nomina il primo numero, vincerà sempre quando ne sappia il segreto.

Il saldo di un debito.

Direte ad un amico che supponga di esser vostro creditore per una somma a suo piacere, senza però palesarvela poichè voi stesso dovrete indovinarla. Porgendo poi all'amico medesimo l'occorrente per fare dei conti, gli direte che a fronte della somma da voi dovutagli, scriva a vostro credito i pagamenti che state per fargli. S'intende che, com'è immaginario il debito, così saranno immaginarj anche i pagamenti!

Allora ditegli di segnare successivamente, raccomandandogli di non sbagliare, i seguenti acconti, cioè: prima un terzo, poi un quarto, poi un quinto, poi un sesto, e infine un trentesimo di tutta la somma da lui supposta, stando voi in disparte per non vedere.

Digitized by Google

Fategli addizionare insieme tutti gli acconti scritti, e domandategli quanto rimane ad avere per saldo; soggiungendo che voi, dopo la sua risposta, indovinerete la somma totale del vostro debito da lui immaginata.

Infatti, saputo l'ammontare complessivo degli acconti suddetti, e moltiplicandolo voi mentalmente per 6, coll'aggiunta di uno zero al prodotto, avrete la somma ricercata, che rivelerete all'amico.

Ecco un esempio del giuoco:

Supponiamo che l'amico abbia immaginato di esser vostro creditore per la somma di lire 900.

Gli acconti in tal caso saranno rispettivamente i guenti:

1.° un terzo di lire 900, ossia	lire	300
2.° un quarto id. id.	»	225
3.° un quinto id. id.	»	180
4.° un sesto id. id.	»	150
5.° un trentesimo id. id.	»	30
quindi in complesso ascenderanno a	lire	885
e la somma mancante a saldo sarà di . . .	»	15
Totale come sopra	lire	900

Quando pertanto, senza conoscere le diverse somme scritte, si sappia solo che 15 è il numero delle lire mancanti a saldare il debito, basta moltiplicare questo 15 per 6, che fa 90, ed aggiungere al prodotto un 0, per avere il 900, che nel nostro caso è la somma che si doveva ricercare.

La chiave di questo giuoco, che si basa su d'una combinazione di frazioni, che insieme sommano a $^{59}/_{60}$, po-

Digitized by Google

trebbe essere facilmente scoperta da chi abbia conoscenza delle operazioni aritmetiche che si fanno colle frazioni in generale; e perciò il giuoco stesso dovrà proporsi a persone, che senza essere molto profonde in aritmetica, sappiano abbastanza di numeri per poter fare i conti necessarj allo svolgimento del giuoco.

Modo di sapere una somma anticipatamente.

Supponiamo che vi siate proposto di predire la somma che dovrà risultare dall' addizione di sei file di numeri — ogni fila essendo di quattro cifre. Scrivete su d'un pezzo di carta 29997, piegate il foglio, e datelo a tenere ad una persona della Conversazione fino al termine del giuoco. Pregate indi un'altra persona di scrivere sopra un altro pezzo di carta quattro cifre a suo piacere. Quando le avrà scritte, fatevi consegnare il foglio e scrivete voi stesso sotto alle quattro cifre il complemento aritmetico, vale a dire il numero che manca a ciascuna di esse per far 9.

Esempio:

Siano le cifre della prima persona 2941

Voi scriverete sotto a ciascuna il numero che manca a far 9, cioè 7058

Pregherete poscia un'altra persona di aggiungere una nuova fila di cifre; supponiamo ch' essa scriva 3625

Voi scriverete sotto il complemento di 9, cioè 6374

Da una terza persona farete scrivere ancora un' altra fila di cifre, che supponiamo siano . . 9562

Voi dovrete aggiungere 0437

Digitized by Google

Fate allora sommare queste sei file di cifre, e si troverà 29997, che è la somma predetta, e da voi già scritta.

Volendo fare scrivere quattro persone invece di tre, bisognerà predire il totale di 39996. Pel rimanente si procede alla stessa maniera.

Proprietà curiosa del numero 37.

Questo numero è tale, che essendo moltiplicato per qualunque numero della progressione aritmetica 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, tutti i prodotti che ne risultano sono composti di numeri eguali, di cui la somma è sempre eguale al numero del quale si è moltiplicato il 37; vale a dire, le tre cifre che rappresentano il prodotto sono eguali fra loro, e sommate insieme danno il moltiplicatore.

Esempio:

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	23	27
111	222	333	444	555	666	777	888	999

Gli Scudi indovinati.

Direte ad una persona di pensare ad un numero di Scudi: la persona deve sempre rispondere con un semplice cenno di testa. Ciò fatto, proseguirete così:

— *Il numero degli Scudi da lei pensato non serve alle mie vedute; per cui se ne faccia prestare altrettanti.* (cenno di testa affermativo). *Ne mancano ancora* 10; *ve li aggiunga, che glieli presto io.* (cen-

Digitized by Google

no c. s.) *Adesso diamo la metà ai poveri; tenga a mente l'altra metà.* (cenno c. s.) *Infine, restituisca la somma che le hanno prestato, e si rammenti che le furono prestati tanti Scudi, quanti ne aveva pensati.* (cenno c. s.) *Ella comprende che tutto questo calcolo l'ha fatto fra sè, e sè: frattanto mi dica con un altro cenno se sa quanti Scudi le rimangono?* (cenno c. s.) *Anch' io, benchè non abbia udito parola. Ora risponda colla voce: quanti ne rimangono?*

La risposta sarà:

— *Cinque!*

Allora aprite la mano destra, e mostrate tosto che vi sono cinque scudi, dicendo:

— *Eccoli! E ben lo sapeva che il risultato sarebbe stato* 5: *ma se ella avesse pensato a dei milioni io non avrei avuto tante monete da mettermi nella mano!*

La chiave di questo giuoco, consiste nel preparare nella mano tanti Scudi, od altre monete, quanti sono la metà di quelli che si sono fatti aggiungere: nel nostro caso, essendosene fatti aggiungere 10, si deve avere per risultato appunto il 5.

Non devesi ripetere questo giuoco, perchè potrebbesi facilmente scoprirne il segreto.

Giuoco numerico.

Più somme parziali, la metà delle quali siano state scritte a piacere da una persona, e l'altra metà da chi fa il giuoco; scrivere il prodotto, cioè la somma totale delle medesime, prima che quelle e questa siano state scritte. Fate scrivere tre somme parziali di quattro numeri ognuna, quindi sotto queste, scrivetene voi altret-

Digitized by Google

tante, ma in maniera che ogni numero delle somme parziali scritte dalla persona formi sempre *nove* con ogni numero delle somme che voi aggiungerete.

Esempio:

Somme scritte a piacere da una persona.	9138
	4656
	8431
Somme da voi aggiunte	0861
	5343
	1568
Somma totale.	29997

Or voi ben vedete, che l'otto della prima somma fa nove con l'uno della vostra prima somma: che il tre della prima somma medesima fa nove con il sei della detta prima somma, e così l'uno e l'otto, il nove, ed il zero. Vedete pure che il cinque della seconda somma fa nove con il quattro della vostra seconda somma, e così di tutti gli altri numeri e di tutte le altre somme. Ciò posto — per scrivere prima che sia fatta la somma totale di più somme parziali — non dovete che determinare nella nostra mente quante somme parziali volete fare scrivere e di quanti numeri ognuna; e figurarvi poi che tutti i numeri di quelle somme siano tanti *nove;* quindi sommate tutti questi *nove* ed avrete la somma totale che in seguito sarà fatta come si è detto. *Esempio:* Pensate di dire ad una persona di scrivere due somme, di tre numeri ogni una; voi avete intanto due dati certi che sono la base del giuoco, cioè: sapete che la persona scriverà due sole somme, e che ogni somma sarà di tre numeri; non andate a riflettere quali numeri

Digitized by Google

essa scriverà, ma figuratevi sempre che tutti quei numeri saranno tanti nove, cioè la prima somma 999 e la seconda 999; sommate queste due somme, e la somma totale sarà 1998: questa potrete scriverla e riporla nella vostra tabacchiera o altrove, poichè sarà infallibilmente quella che risulterà dalle due somme che avrà scritto la persona e dalle altre due da voi aggiunte. Invece delle due somme di tre numeri potrete fare scrivere quante somme di quanti numeri vi piace, purchè teniate sempre la regola suddetta.

Indovinar col naso una cifra cancellata.

Proponete ad una persona della Società di moltiplicare, per un numero a suo piacere, una delle tre somme che voi le darete scritte su di un pezzo di carta: poscia ditele di cancellare dal prodotto una cifra a sua scelta, e disporre le rimanenti cifre in modo, che voi non dovrete conoscere nè il numero per il quale la persona avrà moltiplicato una delle somme da voi date, nè la cifra ch'ella avrà poi cancellata dal prodotto della moltiplicazione.

Mentre dunque questa persona farà le operazioni che abbiamo sopra accennate, voi vi ritirerete in un'altra stanza; e quando vi avvertiranno di poter rientrare nella Sala, pregherete la persona di darvi scritte su di un pezzo di carta le cifre rimaste. Allora porrete queste sotto il naso fiutandole, e direte — con gran sorpresa degli astanti — qual cifra manca, ossia quale fu cancellata.

Ecco come potrete ottenere questo risultato.

Prima di tutto procurate che le cifre le quali compongono ciascuna delle tre somme che volete pro-

Digitized by Google

porre per la moltiplicazione, non eccedano — nè in più nè in meno — il numero 18, vale a dire, che sommate insieme formino appunto questo numero; per esempio, sieno le tre somme proposte queste qui appresso:

315423 132354 421722

E supponendo che la somma scelta per esser moltiplicata sia quella di mezzo, cioè. 132354
E che il moltiplicatore sia. 7

Il prodotto sarà 926478

Supponiamo ancora che la cifra che si vuol cancellare sia il 6, le cifre che rimangono saranno 92478. E siccome è in facoltà della persona che ha cancellato la cifra, di disporre quelle che restano in quel modo che più le piace, così supporremo ancora ch'essa le disponga con quest' ordine sul foglio che vi consegnerà:

79482.

Allorchè voi simulate di fiutare il foglio, contate mentalmente il valore che vi è stato presentato, componendone tanti 9, e il numero che mancherà per comporre l' ultimo 9 sarà la cifra cancellata.

Infatti, nel nostro esempio, voi direte nella vostra mente: 7 e 2 fanno 9; poi 8 e 4 fanno 12; stà un 9 e avanza 3; per comporre un altro 9 manca un 6, che è appunto la cifra che fu tolta via. Però questo calcolo dovrà farsi rapidamente, per non dar luogo a sospetti sulla vera chiave del giuoco.

Si dovrà avvertire la persona alla quale si propone il giuoco, di non cancellar mai uno zero.

Nel caso che colle cifre rimaste si potesse compor-

Digitized by Google

re esattamente dei 9 senza alcun' avanzo, la cifra cancellata sarà assolutamente un 9.

Indovinare i punti di 2 dadi.

Dite alla persona che avrà gettato i dadi, di aggiungere 5 punti al doppio del numero che ha dato uno di questi dadi, e di moltiplicare ciò che resulta per il medesimo numero 5. Fatele aggiungere al prodotto i punti dell'altro dado, e domandatele finalmente a quanto ammonta il tutto. Avuta la risposta, diffalcate 25 dal numero che vi verrà palesato, e resteranno allora due cifre, di cui quella che rappresenta le diecine indicherà i punti del primo dado, e l'altra che rappresenta le unità additerà quelli del secondo dado.

Esempio:

Sieno i punti risultati dai dadi che vennero gettati il 2 ed il 6: il doppio del primo sarà. . . . 4
Aggiungetevi 5

La somma sarà 9
Che moltiplicato per 5

Darà il prodotto 45
Al quale aggiunti i punti del secondo dado, cioè 6

Si avrà il totale 51

Ora conosciuto quest' ultimo risultato, e diffalcando mentalmente dal 51 il 25, si avrà per residuo 26, le cui due cifre 2 e 6 additano precisamente i punti dei due dadi.

Digitized by Google

Indovinare i punti di 3 dadi.

Fate raddoppiare i punti del primo dado a sinistra ed aggiungervi 5. Poi fate moltiplicare per 5, ciò che risulta, ed aggiungere al prodotto i punti del secondo dado nel mezzo. Infine, fate moltiplicare ancora per 10 l'ultimo risultato, ed aggiungete al nuovo prodotto i punti del terzo dado.

Domandate allora a quanto ammonta il tutto, e da questo, mentalmente, diffalcate 250. Le tre cifre che comporranno il numero che vi resterà dopo questa sottrazione, additeranno i punti dei tre dadi che furono gettati.

Esempio:

Sieno 4, 1, 5 i punti dei tre dadi gettati. Il primo essendo un raddoppiandolo si avrà	8
Al quale aggiungendo	5
Ne risulterà la somma	13
Questa moltiplicata per	5
Dà per prodotto	65
Si aggiungono a questo i punti del secondo dado nel mezzo, cioè	1
E si ha la nuova somma	66
La quale moltiplicata per	10
Dà per prodotto	660
A questo si aggiungono i punti del terzo dado a destra, cioè	5
E si ha l'ultima somma	665

Digitized by Google

Ora conosciuto questo risultato, e diffalcando mentalmente da esso, cioè dal 665 il numero 250, si ha per residuo 415, le cui cifre, 4, 1, 5, rappresentano i punti dei tre dadi che furono gettati, ed indicano altresì l'ordine nel quale i dadi stessi si trovano disposti sulla tavola.

Indovinare dove sieno 2 oggetti.

Direte ad una persona di stringere in una mano un oggetto, per esempio una medaglia, e nell' altra un oggetto diverso — come sarebbe una piccola chiave. Allora proponetevi d' indovinare in qual mano sarà la chiave, ed in quale si troverà la medaglia. Ma prima di tutto dovrete attribuire ad uno di questi oggetti un numero pari, ed all'altro un numero dispari. Così, nel caso, potrete attribuire il 6 alla chiave, e il 5 alla medaglia. Ciò stabilito, fate moltiplicare per 2 il numero rappresentato dall' oggetto che si troverà nella mano destra, e per 3 il numero rappresentato dall' oggetto che sarà nella sinistra: poscia fate sommare i due prodotti, e se il resultato sarà un numero pari, potete star sicuro che l' oggetto rappresentato dal numero dispari, ossia, nel nostro caso, la medaglia, sarà nella mano destra: se invece la somma dei due prodotti risultasse in dispari, allora nella mano destra vi sarà l' oggetto rappresentato dal numero pari, che per noi è la chiave.

In luogo di far moltiplicare per 2, potrete far moltiplicare per qualunque altro numero, purchè sia pari; e così del 3, al quale si può sostituire un altro numero dispari qualunque — e ciò per meglio confondere gli astanti.

Digitized by Google

Proprietà del numero 73.

Questo numero, essendo moltiplicato per i numeri progressivi 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, e 27, dà i prodotti terminanti con un numero differente, cioè: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9; e questi si trovano per ordine regolare a rovescio.

Esempio:

73	73	73	73	73	73	73	73	73
3	6	9	12	15	18	21	24	27
219	438	657	876	1095	1314	1533	1752	1971

Un'addizione scabrosa.

Dite a qualcuno di disporre in modo le dieci cifre arabiche (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 0), che sommate insieme diano il totale di 100 — avvertendo che ogni cifra non deve figurare che una volta.

Chi non conosce la chiave del giuoco dovrà lambiccarsi ben bene il cervello prima di trovare (se pure la troverà) la sola combinazione possibile, cioè:

$$78\ {}^{6}/_{30}$$
$$12\ {}^{4}/_{5}$$
$$9$$

Totale 100.

infatti $^{6}/_{30}$ (eguali a $^{1}/_{5}$) più $^{4}/_{5}$ fanno un intiero, e questo col 78 + 12 + 9 danno il totale di cento.

Digitized by Google

Le Tavole magiche.

Questo giuoco si fonda sopra una combinazione numerica assai singolare.

Preparate 7 Cartoline di cartoncino bianco, lunghe da 12 a 14 centimetri, e larghe circa 6, e su ciascuna di esse scrivete in colonne i numeri che sono nelle sette Tavole qui appresso. Per facilitare l'operazione, le dette Cartoline, o *Tavole magiche,* si possono avere bell'e stampate, facendone domanda alla Tipografia Salani in Firenze.

1	21	41	61	81
3	23	43	63	83
5	25	45	65	85
7	27	47	67	87
9	29	49	69	89
11	31	51	71	91
13	33	53	73	93
15	35	55	75	95
17	37	57	77	97
19	39	59	79	99

2	22	42	62	82
3	23	43	63	83
6	26	46	66	86
7	27	47	67	87
10	30	50	70	90
11	31	51	71	91
14	34	54	74	94
15	35	55	75	95
18	38	58	78	98
19	39	59	79	99

4	22	44	62	84
5	23	45	63	85
6	28	46	68	86
7	29	47	69	87
12	30	52	70	92
13	31	53	71	93
14	36	54	76	94
15	37	55	77	95
20	38	60	78	100
21	39	61	79	

8	26	44	62	88
9	27	45	63	89
10	28	46	72	90
11	29	47	73	91
12	30	59	74	92
13	31	57	75	93
14	40	58	76	94
15	41	59	77	95
24	42	60	78	
25	43	61	79	

Digitized by Google

16	26	52	62	88
17	27	53	63	89
18	28	54	80	90
19	29	55	81	91
20	30	56	82	92
21	31	57	83	93
22	48	58	84	94
23	49	59	85	95
24	50	60	86	
25	51	61	87	

32	42	52	62
33	43	53	63
34	44	54	96
35	45	55	97
36	46	56	98
37	47	57	99
38	48	58	100
39	49	59	
40	50	60	
41	51	61	

64	74	84	94
65	75	85	95
66	76	86	96
67	77	87	97
68	78	88	98
69	79	89	99
70	80	90	100
71	81	91	
72	82	92	
73	83	93	

Con queste sette Tavole, voi potrete vantarvi con qualcuno d' indovinare qualunque numero di oggetti o di cose — purchè non oltrepassino il cento. Per esempio: voi direte ed una persona che potete indovinare quanti anni ha, quanti soldi tiene in tasca, quante bottiglie di vino avrà in cantina, a che ora va in letto, ed a che ora si alza, e cose simili; bene inteso però che la persona stessa sappia gli anni, i soldi, le bottiglie che avrà, ecc.

Per fare il giuoco, dovete mostrare ad una ad una le suddette Tavole alla persona colla quale vi siete pro-

Digitized by Google

posto d' indovinare, e domandarle, volta per volta, se il numero delle cose, o degli oggetti da indovinare si trova nella Tavola. Se ella dice di *no*, non farete alcun conto di quella Tavola; se accenna di *si*, osserverete con un rapido colpo d' occhio il primo numero della Tavola stessa, e proseguirete a mostrare le rimanenti Tavole, facendo sempre la stessa domanda. Quando le avrete presentate tutt' e sette, sommerete insieme mentalmente i primi numeri di quelle Tavole nelle quali la persona disse trovarsi il suo numero, ed avrete così nel totale il numero che cercate.

Porgiamo qui un esempio, e supponiamo che vi siate proposto d' indovinare quante monete una persona della Conversazione tiene in tasca. Questa le avrà già contate, e saprà di averne 38. Allora voi, mostrando successivamente una dopo l' altra le sette Tavole, e domandando ogni volta se in quella vi è il numero delle monete, avrete la risposta affermativa soltanto per tre di dette Tavole, cioè quelle che hanno per primo numero il 2, il 4 ed il 32, i quali sommati insieme danno appunto 38 — ossia il numero delle monete.

Indovinare dove sia un Anello.

Una persona della Conversazione, fra molte altre, prenderà un anello e se lo metterà a un dito qualunque d' una delle sue mani. Voi — che nel frattempo sarete rimasto in altra stanza, e che perciò nulla avrete veduto nè sentito — indovinerete tuttavia quale sia la persona che ha l' anello, ed in qual mano, dito, e giuntura l'abbia messo.

Ecco come dovrete operare.

Avvertite prima di tutto che le persone componenti

Digitized by Google

la Società sieno collocate in una sola fila, onde possano distinguersi con un numero progressivo. Allora indirizzandovi a qualcuno che sappia dov' è l' anello, gli direte di raddoppiare il numero d' ordine in cui si trova nella fila la persona che ha preso l'anello, e di aggiungere 5.

Poi farete moltiplicare il tutto per 5, ed aggiungere 10.

Direte indi che all' ultimo risultato si aggiunga 1, se l'anello è nella mano destra, o 2, se si trova nella sinistra, e che si moltiplichi poi per 10 il nuovo resultato.

Farete inoltre aggiungere il numero del dito (cioè 1 per il pollice, 2 per l'indice, 3 pel medio, ecc), e moltiplicare ancora il tutto per 10.

Finalmente farete aggiungere anche il numero della giuntura del dito, più 35, e domanderete qual sia l' ultimo totale resultato. Saputo questo, sottraete 3535, ed il resto si comporrà di quattro cifre, delle quali la prima indicherà il posto in cui si trova nella fila la persona; la seconda, la mano destra o sinistra; la terza il dito; e la quarta, la giuntura o falange in cui si trova l'anello.

Esempio:

Supponiamo che l'anello lo abbia la quarta persona e che lo tenga alla seconda giuntura del dito medio della sua mano sinistra.

Il doppio di 4 (quarta persona) è	8
Numero da aggiungere	5
Totale	13

Digitized by Google

Riporto	13
Il quale moltiplicato per	5
Dà il prodotto	65
A questo aggiungendo	10
Più il numero della mano sinistra	2
Si ha il totale	77
Il quale nuovamente moltiplicato per . . .	10
Dà il prodotto	770
A questo aggiungendo il numero del dito medio	3
Si ha il totale	773
Che moltiplicato ancora per	10
Dà per prodotto	7730
Al quale aggiungendo il numero della giuntura	2
Più il numero	35
Si ha per totale	7767
Dal quale, allorchè vi sarà noto, sottrarrete tacitamente	3535
Ed avrete il resto	4232

Ed ecco che quest'ultimo risultato — cioè il numero 4232 — vi additerà, come precedentemente abbiam detto, lo scioglimento del giuoco; poichè il 4 indica la quarta persona, il 2 la mano sinistra, il 3 il dito medio, e l'ultimo 2, la seconda giuntura dello stesso dito.

Digitized by Google

Questione imbarazzante.

Per metter nell'imbarazzo qualcuno — anche se questi fosse esperto nell'aritmetica — basterà domandargli improvvisamente quale è la cifra esatta del *terzo e mezzo di cento.*

È raro che la persona alla quale si fa tale domanda, sì semplice, risponda senza esitare, o senza mettersi a far calcoli ridicoli: e tuttavia qualche volta non riesce, perchè non avrà compreso che, siccome un terzo e mezzo è la metà di tre terzi, ossia di un intero, così il terzo e mezzo, o metà di cento, è *cinquanta.*

Oggetti indovinati a tre persone.

Questo giuoco consiste nel far prendere a tre persone un oggetto per ciascuna, e poi indovinar quello che ognuna di esse avrà scelto. Figuriamoci che gli oggetti con i quali si vuol fare il giuoco, sieno una *moneta,* un *anello,* ed una *chiave:* le tre persone che devono prendere questi oggetti le distingueremo con i numeri d' ordine 1.ª, 2.ª e 3.ª

Si prendono dunque 24 gettoni, e se ne dà 1 alla prima persona, 2 alla seconda, e 3 alla terza: i 18 che restano si pongono sul tavolino, dove saranno altresì i tre oggetti. Allora voi che fate il giuoco vi ritirate da parte o in altra stanza, per non vedere ciò che scelgono le tre persone, e dopo che queste avranno preso gli oggetti, ordinerete che chi ha scelto la moneta prenda tanti gettoni quanti ne avrà prima avuti; chi ha scelto l' anello ne prenda il doppio, e chi ha scelto la chiave ne prenda quattro volte altrettanti. Fatta tale opera-

Digitized by Google

zione. vi avvicinerete al tavolino, e gettando un' occhiata sui gettoni che restano, potrete indovinare chi avrà preso la *moneta,* chi l' *anello,* e chi la *chiave;* perocchè non possono restarne sul tavolino che 1, o 2, o 3, o 5, o 6, o 7, essendo sei soltanto le combinazioni. In nessun caso potrebbero restare 4 gettoni. La Tabelletta qui appresso dimostra le sei combinazioni del giuoco.

Se resta 1 gettone	la 1.ª persona ha la moneta la 2.ª persona ha l' anello. la 3.ª persona ha la chiave
Se restano 2 gettoni	la 1.ª persona ha l' anello la 2.ª persona ha la moneta la 3.ª persona ha la chiave
Se restano 3 gettoni	la 1.ª persona ha la moneta la 2.ª persona ha la chiave la 3.ª persona ha l' anello
Se restano 5 gettoni	la 1.ª persona ha l' anello la 2.ª persona ha la chiave la 3.ª persona ha la moneta
Se restano 6 gettoni	la 1.ª persona ha la chiave la 2.ª persona ha la moneta la 3.ª persona ha l' anello
Se restano 7 gettoni	la 1.ª persona ha la chiave la 2.ª persona ha l' anello la 3.ª persona ha la moneta.

Imparando bene a mente queste combinazioni, si può eseguire il giuoco senza esitanza: ma si deve fare attenzione che sostituendo altri oggetti a quelli da noi

Digitized by Google

supposti nel nostro esempio, bisogna ricordarsi quale oggetto sostituisce la moneta, quale l'anello, e quale la chiave, onde potersi valere della Tabelletta suesposta.

Giuoco dei 9 gettoni.

Fate prender nove gettoni ad una persona, e dicele di metterne 6 in una mano e 3 nell'altra, proponendovi d'indovinare in qual mano essa terrà i sei gettoni, ed in quale i tre.

Comincerete a ordinarle le seguenti facilissime operazioni, ch'essa dovrà fare mentalmente senza dirvi i resultati, cioè:

1.° — Raddoppiate il numero che avete nella mano destra.

2.° — Triplicate il numero che avete nella mano sinistra.

3.° — Sommate i due prodotti.

4.° — Dividete il totale in due parti eguali;

5.° — Da una di queste parti togliete undici.

Poscia direte:

— *I vostri calcoli, o Signore, son per me come non avvenuti, perocchè gli avete fatti mentalmente: tuttavia per mezzo di una parola misteriosa ch'io ho proferita ad ogni operazione, indovino che voi tenete tre gettoni nella mano destra, e sei nella sinistra.*

Ecco ora la spiegazione del giuoco. Se colui che ha i gettoni non risponde che con cenni ad ogni operazione che voi gli ordinate, o semplicemente vi dice d'averla fatta, potete esser certo ch'egli ha messo 3 gettoni nella mano destra e 6 nella sinistra: chè se ne avesse all'opposto 6 nella destra e 3 nella sinistra, allora la somma che gli avete ordinato di dividere nella quarta o-

Digitized by Google

perazione, essendo 21, non potrebbe esser divisa in parti eguali senza frazione; il che sovente fa dire all' operatore:

— *Non posso dividere, perchè ho un numero dispari.*

Voi allora gli direte di fare nonostante la divisione tenendo calcolo delle frazioni, e già capite ch' egli ha 6 gettoni nella destra e 3 nella sinistra. Può bensì accadere che l' operatore divida per frazioni senza avvertirvi: ma non potrà peraltro esimersi dal rispondere *non posso* alla quinta operazione, quando cioè gli ordinate di toglier 11; perocchè avendo esso 10 $^1/_2$, non è possibile che da queste possa sottrarre l' 11. Allora voi scaltramente direte che vi è indifferente 11 o 9, e gli farete quindi sottrarre solamente 9. Potrete prolungare il giuoco ad arte facendogli aggiungere ancora altri numeri, onde confonderlo maggiormente: ma per voi non occorre saper di più. Dunque, se l' operatore non parla, avrà 3 nella destra e 6 nella sinistra: — viceversa, se parlerà, ne avrà 3 nella destra.

Far due moltiplicazioni in un colpo.

In questo giuoco i due moltiplicanti devono essere eguali: solo i moltiplicatori sono diversi fra loro, e di questi uno se ne fa scrivere alla persona a cui si vuol far vedere il giuoco, e l'altro lo scrive il proponente, osservando però le regole che appresso, cioè: la persona che scrive il primo moltiplicatore può farlo a suo piacere, purchè le cifre colle quali vuol comporlo non superino in numero quelle del moltiplicando: può bensì scriverne di meno, cioè, se il moltiplicando è formato da quattro cifre, può scriverne sotto pel moltiplicatore

Digitized by Google

tre, due, o una soltanto. Il proponente, ossia colui che fa il giuoco, scrive poi l'altro moltiplicatore sotto il secondo moltiplicando che — come abbiam detto, dev'essere eguale al primo — ma egli non deve far cifre a capriccio, sibbene scriverà tali cifre che equivalgono alla differenza fra quelle scritte sotto il primo moltiplicando ed il numero 9; vale a dire, se la prima cifra del primo moltiplicatore è 4, il proponente scriverà 5, perchè 4 e 5 fanno 9; se la seconda cifra è 2, egli scriverà 7, perchè 2 e 7 fanno 9; se la terza cifra è 0, egli scriverà 9, perchè 0 e 9 fanno 9, ecc., e deve pure osservare che tante cifre dovrà avere il suo moltiplicatore quante ne ha il moltiplicando; per cui, ove il primo moltiplicatore, scritto dall'altra persona, avesse qualche cifra di meno, egli riguarderà tali mancanze come altrettanti zeri, e perciò al posto di ognuno di questi metterà nel suo moltiplicatore un 9.

Impostate che saranno le due moltiplicazioni, ecco come si procede per l'ulteriore operazione. Supponiamo che **A** e **B** siano i due moltiplicandi eguali, con sotto i respettivi moltiplicatori, formati nel modo accennato sopra:

A	6254	**B**	9254	**C**	62533746
	420		9579		

Per fare queste due moltiplicazioni, e nel tempo stesso la somma dei loro prodotti, si comincia a scrivere il moltiplicando 6254 minorato di una unità, cioè 6253 (vedi le prime quattro cifre in **C**.); poi ritornando col calcolo su queste, si dice, 6, andare a 9 manca 3, e si scrive in seguito al 6253, che verrà 62533; indi si prosegue dicendo, 2, andare a 9 manca 7, da porre in se-

Digitized by Google

guito al 62533, che diverrà 625337, poi, 5, andare a 9 manca 4, e si pone questo in seguito al 625337, che diverrà 6253374; e finalmente 3, andare a 9 manca 6, che si segna per ultimo, e si avrà il totale 62533746 come è notato in **C.**

Questo totale di 62533746 rappresenta infatti la somma dei prodotti delle due moltiplicazioni proposte; i quali prodotti sono:

Per la moltiplicazione in **A**	2626680
Per la moltiplicazione in **B**	59907066
Totale come sopra	62533746

Indovinare i denari che uno ha.

Volete, per esempio, sapere quante lire, o quanti soldi, ecc, ha indosso un vostro amico? Ditegli di aggiungere 1 alla quantità che possiede; poi fategli triplicare la somma, ed aggiungere a questa ancora 1. Domandate allora quanto fa in tutto, togliete 4, e la parte terza di ciò che rimane sarà il numero delle lire, o dei soldi, ecc. che l' amico avrà seco.

Esempio:

Supponiamo egli abbia.	Lire	23
Aggiungendo	«	1
Si ha la somma	«	24
Triplicando questa si ha	«	72
Aggiungendo ancora	«	1
Si ha il totale.	«	73

Digitized by Google

Da questo togliendo . . . . . « 4

Rimane. . . . . « 69

Il terzo di quest' ultimo è appunto. . « 23

Questo giuoco, fatto con disinvoltura, non manca di effetto, e si può ripeterlo più volte senza che se ne possa scoprire la chiave, purchè facciate mentalmente le ultime due operazioni, cioè toglier 4 dalla somma che vi viene indicata, e prendere il terzo di ciò che rimane.

Una moltiplicazione in cifre eguali.

Si comincia a scrivere una riga di numeri — che in ogni caso devono essere sempre gli stessi — e questi formano il moltiplicatore invariabile, cioè:

1122334455667789.

Per moltiplicatore si prende il resultato della moltiplicazione di 99 per quel numero il quale si vuole che venga nel prodotto, vale a dire, se si vuole che questo riesca composto di tanti 1 si deve moltiplicare il 99 per 1; se si vuole che il prodotto riesca composto di tanti 2, si deve moltiplicare il 99 per 2, e si ha 198, che sarà il moltiplicatore cercato.

Esempj:

99 × 1

99

1122334455667789 × 99

10101010101010101

10101010101010101

Prodotto 111111111111111111

Digitized by Google

99 × 2

198

1122334455667789 × 198

8978675645342312
10101010101010101
1122334455667789

Prodotto 22222222222222222

Parimente, se si vorrà far risultare tanti 5, tanti 8, ecc., non si avrà che a moltiplicare il 99 per 5, per 8, ecc., e dal prodotto servirsi per moltiplicatore, come negli esempj qui appresso:

99 × 5

495

1122334455667789 × 495

5611672278338945
10101010101010101
4489337822671156

Prodotto 55555555555555555

99 × 8

792

1122334755667789 × 792

2244668911335578
10101010101010101
7856341189674523

Prodotto 888888888888888888

Digitized by Google

Per trovare con maggiore facilità il moltiplicatore, si può fare in questo modo: si scrive il numero pel quale avrebbesi dovuto moltiplicare il 99, ma meno un' unità; così se si avesse scelto l' 8, come nell' ultimo esempio, si scriverà 7, e questa sarà la prima cifra; la seconda deve essere sempre un 9, e la terza rappresenterà la differenza fra le prime due, quindi nel nostro caso, essendo 2 la differenza fra il 7 ed il 9, si scriverà 2, e si avranno le tre cifre 792 che serviranno per moltiplicatore.

Una sottrazione complicata.

Sia da sottrarre la somma di tutte le quantità **B** dalla somma di tutte le quantità **A**, fatte dal proponente a suo piacere.

A	**B**	
37502	2574	**C**
9295	1628	differenza 86003
6843	4702	
41267		

Il quesito si scioglierà con una sola operazione così:

Contasi la prima colonna di numeri in **B**, dicendo: 2 e 8 fa 10, e 4 14, il quale sottratto dalla più prossima diecina superiore, cioè da 20, resta 6; e questo 6 si aggiunge alla prima colonna dei numeri posti in **A**, dicendo: 6 e 7 fa 13, e 3 16, e 5, 21, e 2, 23; si scrive il 3 del 23, come vedesi in **C**, e in questo caso non si porta nulla, perchè tanto questo 23 quanto il 20, prossima diecina da cui si levò il 14 della somma della

Digitized by Google

prima fila dei numeri posti in **B**, è formato di due diecine. Si prosegue indi sommando in **B** la seconda fila, e si dice: 0 e 2 fa 2, e 7, 9, il quale sottratto — come si è praticato prima — dalla più prossima diecina superiore, cioè da 10, resta 1; e questo 1 si aggiunge alla seconda fila dei numeri in **A**, dicendo: 1 6 fa 7, e 4, 11, e 9, 20, e 0, 20; si scrive il 0 del 20 in **C**, e perchè alla somma della fila in **B** la diecina prossima era una, e quest'ultima è 2, si tien conto della differenza di 1, la quale si dovrà levare dalla terza fila in **B**, dicendo: 1 da 7 resta 6, e 6, 12, e 5 17, che al solito, tolto dalla sua più prossima diecina, ossia da 20, resta 3, da sommarsi colla terza fila in **A**, dicendo: 3 e 2 fa 5, e 8, 13, e 2, 15, e 5 20; si pone in **C** il 0 del 20, e non si porterà nulla, per essere di due diecine tanto questo 20, come quello da cui si levò la somma della terza fila in **B**: laonde si seguirà in **B** sommando la quarta ed ultima fila col dire: 4 e 1 fa 5, e 2, 7, che levato dalla prossima diecina 10, resta 3, il quale si somma colla corrispondente quarta fila dei numeri in **A**, dicendo: 3 1 fa 4, e 6 10, e 9 19, e 7 26: e in **C** scrivesi il 6 del 26: poi si dovrebbe levare 1 dalla susseguente fila di numeri in **B** se ve ne fossero, perche si è avuta in **B** una sola diecina ed in **A** due: ma non essendovi più file da sommare in **B**, quest'1 dovrà invece esser sommato colla susseguente fila di numeri in **A**, dicendosi: 1 4 fa 5, e 3, 8, il quale si scrive in **C**, risultando così 86003, che rappresenta appunto la differenza fra le due somme che si otterrebbero addizionando rispettivamente i numeri posti in **A** e quelli in **B**, come è dimostrato qui appresso coll'esposizione delle operazioni in uso:

Digitized by Google

addizioni

A	**B**	*sottrazione*
37502	2574	94907
9295	1628	8904
6843	4702	
41267	——	———
———	8904	86003
94907		

Indovinare ciò che una persona tiene in mano.

Dite a qualche persona di prendere a suo piacere tante monete, gettoni od altre cose, e di tenerle chiuse nelle sue mani — distribuite però in parti eguali nella destra e nella sinistra — proponendovi poi d' indovinarne la quantità.

Supponiamo che, nel nostro caso, si tratti di monete. Per riescire nell'assunto preso, cominciate coll' ordinare alla persona medesima di trasportare dalla mano destra alla sinistra un dato numero di monete — che voi indicherete — e che naturalmente dovrà esser minore della quantità che se ne trova nella mano. Ditele poi di trasportare dalla mano sinistra alla destra, tante monete quante ne sono restate in quest' ultima. Dopo queste due operazioni, nella mano sinistra vi sarà invariabilmente un numero di monete eguali al doppio di quelle che avete fatte trasportare la prima volta. Sicchè non vi resta che a domandare quante monete si trovano nella mano destra, e saputane la quantità, aggiungerete mentalmente a questa l'altra che già conoscete, ed avrete la totalità delle monete che la persona tiene nelle sue mani.

Eccone un' esempio:

Digitized by Google

Siano le monete 32, tenute nelle due mani a parti eguali, cioè :

	nella destra	*nella sinistra*
	16	16
1.° Fatene trasportare 9 dalla destra alla sinistra	9	9
e si avrà	7	25
2.° Fatene trasportare dalla sinistra alla destra tante, quante ne sono rimaste nella destra, cioè	7	7
e si avrà	14	18

Come si vede, nella mano sinistra risultano 18 monete, cioè il doppio delle 9 che avete fatte trasportare la prima volta. A queste 18 aggiungete quelle che si trovano nella mano destra, che vi farete dire — e che in questo caso sono 14 — ed avrete la totalità di 32 monete, che tante appunto esse sono.

Scriver 100 con quattro 9.

Chi proponga scrivere il numero 100 con quattro numeri 9, fa certamente perdere il capo a coloro che vogliono provarvisi, poichè di solito si fanno molti tentativi senza riescire. E nondimeno la cosa è facilissima; basta disporre le cifre in questo modo :

$$\frac{9}{99 - 9}$$

Digitized by Google

Un ripiego ingegnoso.

Si hanno tre recipienti, uno pieno di vino, e contiene precisamente 8 litri; il secondo ed il terzo vuoti, e sono della capacità l'uno di cinque e l'altro di tre litri.

Ora si vorrebbe dividere per giusta metà il vino, mettendone cioè 4 litri in un recipiente, e 4 in un altro: come si può fare?

Ecco la maniera colla quale un sapiente si cavò d'impaccio in un caso simile.

I recipienti essendo tre li distingueremo ognuno col numero dei litri di cui è capace, e perciò . . 8 5 3

Abbiamo dunque pieno il primo e vuoti gli altri due 8 0 0

Si riempie quello da 3 litri, e si ha . . 5 0 3

Si versano i 3 litri nel recipiente da 5 . 5 3 0

Si riempie un'altra volta quello da 3 litri col contenuto del primo recipiente. 2 3 3

Si finisce di empire il recipiente da 5 litri versandovi del vino che è in quello da 3 2 5 1

Si versa tutto il contenuto del recipiente da 5 in quello da 8 litri. 7 0 1

Si versa nel recipiente da 5 il litro che rimane in quello da 3. . . . . 7 1 0

Si riempie quello da 3 col contenuto di quello da 8 . . . . . 4 1 3

E finalmente si versa nel recipiente da 5 il vino contenuto in quello da 3 . . . . . 4 4 0

Così, per mezzo di questi differenti travasamenti, si giunge a mettere quattro litri precisi di vino nel recipiente da 5 litri, e quattro se ne fanno restare in quello da 8.

Digitized by Google

Indovinar cose, prese da tre persone.

Si fa questo giuoco con monete, fave, gettoni, ecc. Ora mettiamo di farlo con gettoni: se ne pone una quantità sul tavolino, e s' invita la terza persona a prenderne tante volte *quattro,* quante ad essa parrà; per esempio, supponiamo che ne prenda 12. Alla seconda persona se ne farà prendere tante volte *sette,* quante volte quattro ne avrà presi la terza; e nel nostro caso ne prenderà 21. Alla prima persona se ne faranno prendere tante volte *tredici,* pure quante volte quattro ne ha presi la terza, e ne prenderà dunque 60.

Fatto ciò, dite alla prima persona che dia alle altre due tanti dei suoi gettoni quanti esse già ne hanno; così ne darà 21 alla seconda persona, e 12 alla terza, e ad essa resteranno quindi 6 gettoni, mentre la seconda ne avrà 42, e la terza 24.

Dite poi egualmente alla seconda persona di darne alle altre due tanti, quanti esse ne hanno: — ne dovrà dare perciò 6 alla prima, e 24 alla terza, le quali verranno ad averne così il doppio di quelli che rispettivamente avevano, cioè: 12 la prima persona e 48 la terza, mentre alla seconda ne rimarranno pure 12.

Infine dite anche alla terza persona di darne alle altre due tanti, quanti ne hanno; e ne darà quindi 12 alla prima, e 12 alla seconda, rimanendo così ognuna delle tre persone con 24 gettoni.

Fatevi dire quest' ultimo numero, e la sua metà, che è 12, sarà il numero dei gettoni che prese la terza persona, e per conseguenza 21 quello dei gettoni presi dalla seconda persona, e 39 quello dei gettoni presi dalla prima persona.

Digitized by Google

L' ordine di tutto il giuoco, secondo l'esempio supposto, vedesi espresso qui sotto:

1.ª *persona*	2.ª *persona*	3.ª *persona*
39	21	12
6	42	24
12	12	48
24	24	24

Proprietà curiosa del numero 3.

Moltiplicando per tre i numeri della progressione aritmetica 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, si hanno tali prodotti, di cui la prima cifra a destra, cioè quella che rappresenta le unità, riesce secondo l' ordine di numerazione rovescia, vale a dire 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Esempio:

3	6	9	12	15	18	21	24	27
3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	18	27	36	45	54	63	72	81

Il Contadino ed i Cavoli.

Un Contadino andò a coglier cento cavoli piantati in retta linea, alla distanza di un passo l' uno dall'altro. Egli posò una canestra accanto al primo cavolo, quindi andò a cogliere il secondo, e lo portò nella canestra; ciò fatto andò a cogliere il terzo, e lo portò nella canestra; poi il quarto egualmente a posarlo nella canestra: e così ad uno ad uno, andando e tornando, li colse tutti.

Digitized by Google

Si domanda quanti passi fece il Contadino per cogliere e portare nella canestra i cento cavoli?

— *Fece* 10,000 *passi.*

La povera Nipote.

Tre Zii si uniscono per favorire il collocamento d'una loro Nipote, ed insieme riescono ad ammassare 144 napoleoni d' oro. Il primo ha dato quel che ha potuto, il secondo ha dato il triplo del primo, e il terzo quanto gli altri due insieme.

Qual'è dunque la somma sborsata da ciascuno Zio?

Eccone la soluzione:

Il 1.° Zio ha sborsato 18
Il 2.° Zio ha sborsato 54 (ossia il triplo di 18)
Il 3.° Zio ha sborsato 72 (ossia quanto gli altri insieme)

Totale 144 napoleoni d' oro.

Non giudicar mai dalle apparenze.

Ad un Negoziante mancava lo Scritturale — e ciò in antico succedeva spesso. Un uomo di sconcia figura e mal vestito, ma capace per disimpegnare un tale impiego, si presentò a lui chiedendogli il posto vacante. Il Negoziante che in quel giorno era di buonumore, lo guardò ben bene, rise — ciò che suole incivilmente fare ogni ricco in faccia ad un povero — e beffeggiandolo, dissegli:

— *Caro il mio galantuomo, sapreste voi dirmi quante volte stà il tredici nel dodici?*

Digitized by Google

L' uomo di sconcia figura, senza punto scomporsi, rispose :

— *Il tredici nel dodici ci stà sei volte.*

— *Come?* proseguì sorpreso il Negoziante.

E l' uomo di sconcia figura guardò ben bene il Negoziante, rise — ciò che può fare impunemente il povero dotto in faccia al ricco ignorante — e presa una penna segnò i seguenti numeri 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12, poi disse :

— *Ecco dodici ;* quindi sommò il primo e l' ultimo numero, dicendo : — *Uno e dodici fa tredici ;* poi sommò il secondo numero e l'undicesimo, e disse : — *Due e undici fanno tredici ;* quindi il terzo con il decimo, e disse : — *Tre e dieci fanno tredici ;* poi il quarto ed il nono, ed infine il quinto e l' ottavo, il sesto ed il settimo, e così provò che il tredici nel dodici ci stava 6 volte.

Inutile dire che fu subito impiegato.

Un forestiere alla Locanda.

Un pover' uomo giunse ad una Locanda, e vi si fermò per trenta giorni, fissando la spesa in ragione di un franco al giorno. Esso non aveva che sole 5 monete, che tutte insieme valevano appunto 30 franchi — cioè quanto bastava appena per pagare la sua pensione.

Con queste cinque monete egli dunque pagò giorno per giorno l'Oste in modo che questi non ebbe mai bisogno di render resti, ovvero rendendoli adoprò le stesse monete che aveva ricevute innanzi dal forestiere.

Si domanda quindi qual' era il valore di ciascuna moneta? — Risposta:

Digitized by Google

La prima valeva	1 franco
La seconda . .	2
La terza . . .	4
La quarta . . .	8
La quinta . . .	15
Totale. . .	30 franchi.

Con queste monete infatti si ha la combinazione di cui abbiamo parlato. Eccone l' esempio:

Il primo giorno il forestiero dà all' Oste la moneta da 1 franco.

Il secondo giorno dà quella da 2 e ritira la prima.

Il terzo giorno dà ancora la moneta da 1 franco che ha ritirata il giorno innanzi.

Il quarto giorno dà la moneta da 4 franchi e ritira quelle da 2 e da 1.

E così di seguito fino al trentesimo giorno, nel quale esaurisce il denaro e finisce la sua pensione.

Questo giuoco può mettersi in pratica simulando le monete con 5 tondini di cartone, ad ognuno dei quali si attribuisce il valore scrivendovi sopra 1 *franco*, 2 *franchi*, 4 *franchi*, 8 *franchi*, 15 *franchi*.

Le tre Sorelle.

In una Conversazione, parlandosi di età, fu dimandato ad una Signorina quanti anni ella avesse. — *Siamo tre sorelle* rispose, *ed insieme abbiamo 52 anni. Una ne ha 3 più di me e l'altra ne ha 5 meno di me!*

Quale età dunque, aveva quella Signorina che diede tale risposta?

Chi è pratico del calcolo trova facilmente che ella

Digitized by Google

aveva 18 anni. Quindi una delle sue sorelle ne aveva 21, ossia tre più di lei; l'altra 13, ovvero cinque meno di lei, ed in tutte, come si vede, avevano 52 anni — appunto come fu dichiarato.

La Favola.

Andavano insieme al molino un Cavallo ed un Asino, carichi entrambi di sacca di grano. Ma l'Asino si doleva di aver troppo peso, onde il Cavallo gli disse:

— *Di che vai rammaricandoti, o Somaro infingardo? Dammi pure uno dei tuoi sacchi e ne avrò così il doppio di quelli che ti rimarranno?*

— *No, no,* rispose l'Asino umiliato; *dammene tu piuttosto uno dei tuoi, e ne avremo tanti per ciascuno.*

Quanti sacchi portava il Cavallo e quanti ne portava l'Asino?

Sette il primo, e cinque il secondo.

Infatti, togliendo uno dai cinque per aggiungerlo ai sette, avremo otto sacchi pel Cavallo e quattro per l'Asino — cioè il Cavallo ne avrebbe il doppio di quelli che rimarrebbero all'Asino. All'incontro, togliendone uno dai sette per aggiungerlo ai cinque, avremo sei sacchi per ciascuno di essi animali.

L'abito non fa il Monaco.

Ad un Pastore che mandava innanzi a sè un branco di montoni, disse un Giovane impertinente, che faceva lo spiritoso in mezzo ad alcuni suoi compagni:

— *Ohè, Pastore! Quanti montoni siete?...*

Digitized by Google

Il Pastore lo guardò con occhio di compassione, tentennò il capo, e sghignazzando rispose:

— *Voglio compiacervi. Me compreso, se ci conterete a 15 per 15 ne avanzeranno sette; se ci conterete 14 per 14 ne avanzeranno undici; se ci conterete a 13 per 13 ne avanzeranno due; se ci conterete a 11 per 11 ne avanzerà uno; frattanto siamo meno di cento.*

Il giovane a tal risposta, pensò, ripensò e guardando obliquamente il terreno, cavandosi con la sinistra mano astrattamente il cappello, e con l' unghie della destra grattandosi leggermente la nuca, non potendo risolvere il problema, fra la derisione, le beffe ed i fischi degli amici vergognosamente partì.

Il numero che indicava il Pastore era 67; perchè 4 volte 15 fa 60, e 7 fa 67; 4 volte 14 fa 56, e 11 fa 67; 5 volte 13 fa 65 e 2 fa 67; 6 volte 11 fa 66 e 1 fa 67.

Il Pastore.

Ad un Pastore fu domandato quante pecore aveva, ed egli rispose:

— *Se ne avessi ancora un terzo ed un quarto di quelle che ho, più cinque, ne avrei giusto cento!*

Quante pecore aveva egli dunque?

Un calcolo semplicissimo ci proverà che ne aveva 60

Infatti, il terzo di 60 è 20

Il quarto di 60 è 15

Più aggiungendone 5

Si ha il totale 100

Digitized by Google

Aritmetica bizzarra.

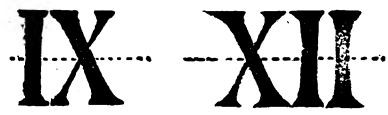
Fu chiesto ad un tale — tanto per porlo nell' imbarazzo — come avrebbe fatto a dividere la metà del 9 facendola esser 4, e la metà del 12, resultar 7.

Quel tale almanaccò un bel pezzo, e infine concluse col dire:

— *Fatelo voi, perchè a me non riesce di trovarne la soluzione.*

Invece nulla di più facile che ottener questi due resultati.

Infatti tutta la sottigliezza di questo giuoco consiste nello scrivere in cifre romane i numeri 9 e 12, e piegare poscia la carta sulla metà delle cifre stesse trasversalmente, come è indicato dalle figure qui sotto:



E di vero mostrando in tal guisa piegata la carta, farete vedere che la metà del 9 è IV, e che la metà del 12 è VII.

Si può anco proporre la metà dell' 11 esser 6, e la metà del 13 resultar' 8. Infatti piegando nel mezzo le cifre XI e XIII si avrà lo stesso resultato.

La Guardiana delle Oche.

Una Fanciulla che conduceva una quantità di Oche, passava per un campo. Un Viandante le domandò quante fossero le sue Oche. Essa rispose:

Digitized by Google

— *Ne ho tante, che se ne avessi ancora altrettante, e la metà di altrettante, col quarto di altrettante, più l' oca che le ha covate, ne avrei precisamente cento!...*

Si domanda quanto era il numero delle Oche ch'essa conduceva?

Chi avrà famigliarità col calcolo non durerà fatica a trovare che questo numero è il 36

Infatti, aggiungendone altrettanti.	36
Più la metà di altrettanti, che è.	18
Più il quarto di altrettanti, che è	9
E l' oca che ha covato, cioè	1
Si ha il totale	100

Un Secolo in 4 fratelli.

Quattro fratelli hanno insieme 100 anni precisi. L'età del primo è quadrupla di quella del quarto; il secondo ha soltanto un anno più del terzo, e il terzo ha il doppio degli anni del quarto.

Qual'età ha dunque ognuno di essi?

Con un calcolo bene immaginato si troverà che il primo ha 44 anni, il secondo 23, il terzo 22, ed il quarto 11. Quindi tutti insieme 100 anni precisi: il primo, quattro volte più del quarto; il secondo, un anno più del terzo, e questi il doppio del quarto.

20 Uccelli per 20 soldi.

In un mercato di uccellame si vendono i tordi a 3 soldi l' uno, i merli a due soldi, e delle passere se ne danno quattro al soldo. Come si può dunque comprare 20 uccelli con 20 soldi?

Digitized by Google

Risposta:	12 passere	soldi	3
	1 tordo.	«	3
	7 merli	«	14
Uccelli	20	Soldi	20

Da 19 toglier 1, e restar 20.

Volete davvero far confondere qualche persona della vostra Conversazione? — Progettateli di toglier 1 da 19 e far restar 20.

Infatti, chiunque vi si accinga, troverà che se da 19 toglie 1, resterà sempre 18.

Allora direte: — *Scommettiamo, che io vinco la prova?*

E dato che taluno piccatosi, accolga la vostra proposta, lo farete bentosto rimanere con tanto di naso, spiegando il difficile problema così:

Da XIX togliendo I resta XX

Le due Età.

Essendovi un padre che ha un' età tripla di quella di suo figlio, si vuol sapere in quanti anni l' età del padre si troverà essere soltanto il doppio di quella che avrà suo figlio?

Risposta. — *Allorchè saranno trascorsi tanti anni quanti ne ha oggi il figlio.*

Supponiamo infatti che il figlio abbia 16 anni, ed il padre — che deve avere un' età tripla — ne abbia 48: trascorsi 16 anni, il figlio ne avrà 32, ed il padre 64, cioè il doppio di 32, che sarà l' età del figlio.

Digitized by Google

I desiderj.

Un buon uomo diceva:

— *Se mi si raddoppiasse il numero dei miei scudi, ne donerei 8.*

Fu contentato, ed egli diede gli 8 scudi promessi. Una seconda volta manifestò lo stesso desiderio, ed una terza volta ancora — sempre colla promessa di regalare 8 scudi — e sempre trovando chi lo appagasse. Ma alla terza volta, donati gli otto scudi, non gli rimase niente.

Si vuol sapere quanti scudi avesse avanti di manifestare la prima volta il suo strano desiderio.

Il buon uomo aveva 7 scudi. Infatti questi gli furono raddoppiati, e diventarono 14, dei quali avendone regalati 8, non gli rimasero che soli 6 scudi. Questi gli furono ancora raddoppiati, e divennero 12, dai quali toltine 8 della promessa, non rimasero che 4 scudi. Finalmente raddoppiati questi, formarono 8 scudi, che tanti ne regalò anche la terza volta, rimanendo senza niente.

Le Ore.

Ad un tale, che avendo domandato:

— *Che ore sono?*

Gli fu risposto:

— I 5/6 *delle ore adesso sonate, sono* 3/4 *delle ore che soneranno!*

Erano le 9, e la risposta fu giusta, quantunque il pover' uomo cui era diretta, non potesse capirla che dopo aver fatto il calcolo colla penna.

Digitized by Google

Indovinare i punti di più dadi.

Procuratevi alcuni dadi, per esempio 6 o 8, fatti di tal maniera che i punti di ogni due facce opposti presi insieme facciano sempre 7. Ciò si ottiene se le sei facce d'ogni dado sono così disposte: l'1 contro il 6, il 2 contro il 5, il 3 contro il 4, come infatti resulta nei dadi regolarmente fabbricati. Pochissime, tuttavia, sono le persone che conoscono tale combinazione nei punti dei dadi comuni: per cui il giuocatore può trarne profitto per un piacevolissimo passatempo, il quale andiamo a descrivere.

Mettete i vostri dadi in un piatto; presentateli ad una persona della Società, e ditele di prenderne qualcuno, od anco tutti, a suo piacere: il che fatto, voi vi ritirate in disparte per non vedere, e le ordinate di gettare sul tavolino i dadi che ha presi, e di sommare insieme — senza dirvi nulla — i punti ottenuti e quelli che si troveranno disotto sulle facce opposte dei dadi stessi, che a tal'uopo dovrà alzare riunendoli tutti nelle sue dita. Poscia le direte di stringerli nel suo pugno chiuso, e vi proporrete d'indovinare il risultato totale dei punti, tastandole semplicemente il polso.

Voi, dunque, tasterete allora il polso alla persona che tiene i dadi, e ciò per dare al vostro giuoco una apparenza misteriosa: ma già in realtà saprete i punti che saranno risultati, giacchè questi gli avete moltiplicando per 7 il numero dei dadi presi dalla persona colla quale fate il giuoco: laonde, se essa avrà preso due dadi, i punti saranno 14; se ne avrà presi 3, i punti risulteranno 21, ecc.. per la ragione che ogni dado — come abbiamo già detto — non potrà dare con due delle sue facce opposte che 7 punti.

Digitized by Google

Non devesi ripetere il giuoco più volte collo stesso numero di dadi, poichè vedendosi sempre il medesimo risultato nel numero dei punti, facilmente potrebbesene palesare la chiave. Gli è perciò, che volendo ripetere il giuoco, s'inviterà la persona a cui si presentano i dadi a prenderne una quantità diversa.

Cent' anni in una Famiglia.

Eravi un vedovo con tre figli: egli aveva due volte gli anni del primo figlio, tre volte gli anni del secondo, e quattro volte gli anni del terzo. Tutti insieme, padre e figli, avevano 100 anni precisi.

Si domanda qual' era l'età del padre, e quale l' età di ciascun figlio ?

Risposta :

Il padre aveva . . .	48	anni
Il primo figlio . .	24	«
Il secondo figlio . .	16	«
Il terzo figlio . . .	12	«
Tutti insieme . . .	100	anni.

Il Cacciatore e gli Uccelli.

Un Cacciatore, armato del suo schioppo a due canne, vide su d' un albero 50 uccelli: tosto egli si approssimò sull'albero, ed esplose contro di essi ambe le canne dell' arme, uccidendone diciotto.

— *Quanti uccelli rimasero sull' albero?*

— *Trentadue,* risponderà qualcuno.

— *Nessuno!* diciamo noi; perchè gli uccelli che non furono colpiti, devono indubbiamente esser fuggiti al rumore dell' esplosione.

Digitized by Google

Le fave bianche e nere.

Prendendo 15 fave bianche e 15 fave nere, e disponendole con una data regola, che qui appresso descriveremo, si possono poi contare a 9 per volta e toglier sempre la nona, in guisa che restino sul tavolino o tutte le fave bianche, o tutte quelle nere, secondo che si sarà cominciato a collocare prima le une, o le altre.

Per fare una piacevole applicazione di questo giuoco, si può accompagnarlo con una novelletta, nella quale, per esempio, le fave di un colore rappresentino altrettanti Passeggieri, e quelle dell'altro colore altrettanti Pirati, che viaggino su di una nave.

— *Questo legno* — si dirà — *ebbe un giorno a lottare contro una furiosa tempesta, talchè si trovò in ultimo sconquassato in modo da non potere altrimenti reggere al cammino che ancora rimaneva a percorrere. Il Capitano, visto il pericolo imminente di sommergere, pensò esser giunto il momento di abbandonare la nave, ed a tal uopo fece calare in mare l'unica imbarcazione che tuttavia aveva in buon assetto: ma questa non poteva contenere (oltre al Capitano ed alla ciurma) che 15 persone soltanto. Si trattava dunque di doverne abbandonare altre 15 sulla sdrucita nave alla balìa de' venti; e siccome premeva a lui di salvare i Passeggieri a preferenza dei Pirati, pur volendo parere imparziale con tutti, così propose di mettere in circolo le 30 persone, e di contarle poi a 9 a 9, lasciando ogni volta che la nona potesse scendere nell' imbarcazione. La proposta fu accettata, ed il Capitano, collocati in circolo promiscuamente Passeggieri e Pirati, li contò nel modo proposto, facendo*

Digitized by Google

sì che i primi cadessero di volta in volta sotto il numero 9, e rimanessero perciò salvi, col sacrificio dei 15 Pirati.

Ora dunque, per eseguire il giuoco e collocare convenientemente le fave, bisogna disporre queste secondo l' ordine delle vocali che si trovano nella seguente frase latina, che riterrete a memoria.

La detta frase è:

Populeam virgam mater regina ferebat.

Ora dovete avvertire che per l' *a* deve posarvisi una fava, per l' *e* due, per l' *i* tre, per l' *o* quattro, e per l' *u* cinque, alternando a ciascuna vocale le fave bianche con le nere.

Eccone l' esempio dimostrativo.

Po-pu-le-am				*vir-gam*		*ma-ter*		*re-gi-na*			*fe-re-bat*		
4	5	2	1	3	1	1	2	2	3	1	2	2	1
nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche

Disposte le fave in circolo colla regola sopra indicata, si comincia a contare da quella che fu posata per la prima, e giunti alla nona, si toglie questa e si prosegue ricominciando la numerazione dall' 1 fino al 9; e così di seguito per quindici volte, togliendo sempre la fava su cui cade il numero 9.

È da avvertirsi, che se nel posare le fave si cominciò dalle nere, saranno le bianche quelle che anderanno fuori, se all' incontro si cominciò colle bianche, toccherà alle nere questa sorte.

I pezzi del dominò indovinati.

Allineate sul tavolino, uno accanto all' altro e colla

Digitized by Google

parte in avorio di sotto, i pezzi che compongono un *Giuoco di dominò*, per modo che ne resulti una striscia nera continuata. Ciò fatto, proponete a qualcuno di togliere dal lato destro quanti pezzi più gli piace e di trasportarli al lato sinistro, ricomponendo la stessa striscia, la quale pertanto, salvo questo trasferimento, nulla avrà cambiato nell' ordine dei pezzi e presenterà sempre la stessa apparenza. Allora direte:

— *Signori miei, io mi ritiro nella stanza vicina e per di più mi lascio bendare gli occhi: al mio ritorno, senza togliermi la benda, vi dirò esattamente il numero dei pezzi trasportati da un lato all' altro perchè io posso vedere attraverso i muri e malgrado il fazzoletto che mi cuopre gli occhi. Farò anche di più: da questi pezzi, di cui avrete a vostro piacere cambiato l'ordine — se ordine può dirsi che vi sia — io ne ritirerò uno, il quale vi dirà con precisione, mediante i suoi punti, la quantità dei pezzi trasportati da destra a sinistra.*

Ora chi legge vorrà sapere come si fa per mantenere tale promessa.

La spiegazione è questa:

Quando ritornerete nella Sala, dopo che sarà stata eseguita la trasposizione di cui abbiamo parlato, conterete con le mani — avendo gli occhi bendati — i pezzi da sinistra e destra sino al *tredicesimo*. I punti di questo tredicesimo pezzo rappresenteranno infallibilmente il totale dei pezzi spostati. Ma per ottener questo risultato è necessario che nel formar la striscia — senza essere osservati — si posino i primi tredici pezzi, cominciando dalla sinistra, in modo che i punti del primo formino la cifra 12, quelli del secondo la cifra 11, quelli del terzo 10, quelli del quarto 9, e così di se-

Digitized by Google

guito, discendendo nell'ordine rovescio dei numeri sino all' 1, e dopo questo, che sarà il dodicesimo pezzo, si posi pel tredicesimo il doppio bianco — gli altri pezzi poi si collocano a caso.

Un problema curioso.

Il Capo-giuoco della Conversazione, che avrà già dato corso ad una quantità di passatempi numerici, e dei quali, finora, abbiamo dato saggio, proporrà agli astanti di sciogliere il seguente problema:

Dato che un uomo porti seco un cavolo, una Pecora ed un Lupo, e si trovi sulla riva d' un fiume, che dovrà tragittare non essendovi in quello che un piccolo burchiello, nel quale non possano entrare che lui ed uno degli animali, o il cavolo, come farà a passarli dall'una all' altra sponda, in modo che il lupo non resti mai solo colla pecora, affinchè non la divori, nè questa rimanga col cavolo, onde non se lo mangi?

L' individuo si troverà alquanto imbarazzato: ma dopo averci pensato un poco, ecco qual ripiego può unicamente trovare onde tôrsi d' impaccio e sciogliere il difficile, ma curioso problema. Esso comincerà col far tragittare la Pecora; poi tornerà a prendere il Lupo, ma nel lasciarlo sull' opposta sponda riprenderà seco la Pecora, la quale riporterà dove aveva lasciato il cavolo, che deve di bel nuovo prendere e tragittare all' altra riva lasciandovelo col Lupo. Finalmente tornando solo indietro e preso seco la Pecora, tragitterà definitivamente all' altra sponda, impedendo così che ognuno di essi si trovasse a contatto dell' altro.

Digitized by Google

GIUOCHI DI CARTE

Indovinare una carta.

Date un mazzo di 40 carte ad una persona, fate mescolare, e ditele che ne scelga una e la rimetta nel mazzo, raccomandandole però di tener memoria a qual numero d'ordine l'avrà riposta, contando le carte a mazzo scoperto. Durante questa operazione voi avrete gli occhi bendati, o vi sarete ritirato in altra stanza. Quando la persona avrà terminato, vi farete restituire il mazzo, e portandolo dietro alla schiena, o sotto il tavolo, ne leverete ad una ad una 23 carte di sotto, le quali porrete invece di sopra al mazzo. Poscia metterete questo sopra il tavolo, e direte alla persona che scelse la carta, di sfogliarle ad una ad una contandole, ma di cominciare la numerazione col numero successivo a quello della carta che ha scelta: vale a dire, se avrà pensata, supponiamo, l'undecima carta, dovrà cominciare a contare dicendo 12, 13, 14, 15, ecc.; e quando sarà arrivato al numero 23, le direte: — *Basta!* e le domanderete qual carta essa ha scelto: nominata che l'avrà, soggiungerete: — *Eb-*

Digitized by Google

bene! eccola! e le farete prendere la 24ª carta, la quale infallibilmente sarà quella scelta.

Se avvenisse che la persona avesse scelta per esempio la 25ª carta, e che perciò dovesse cominciare a contare col numero 26, cioè, con un numero maggiore del 24, allora lascerete contare sino al 63, e la carta scelta sarà la 64.ª Se poi avesse per caso scelta la 23ª carta, questa — dopo che voi avrete sfogliate, come abbiamo detto, le ventitrè carte — rimarrà naturalmeute la prima sopra il mazzo.

Questo giuoco è di grande effetto, massime se lo si accompagna con qualche discorso che lo renda più complicato.

Indovinare una carta estratta.

Tieni preparato un mazzo di carte tagliate in modo che da un lato sieno un poco più larghe che dal lato opposto, ma questa differenza dovrà essere appena visibile a chi conosce l'inganno, altrimenti il giuoco sarebbe spiegato. Fa' estrarre una carta da una persona dicendole di guardarla e poi riporla nel mazzo: ma intanto ch' essa guarda la carta, tu destramente rivolta il mazzo, acciocchè rimettendovi la carta estratta, questa rimanga in senso contrario: vale a dire col lato più largo dalla parte in cui le altre carte hanno il lato più stretto. Per tal modo tu riconoscerai facilmente al tatto la carta sporgente in fuori, e per quanto tu faccia mescolare il mazzo, ti sarà sempre agevole il ritrovarla. È d'uopo avvertire però, che se la persona che estrae la carta venisse, per avventura, a rivoltarla nelle sue mani, tu non dovrai allora rivoltare il mazzo, che altrimen-

Digitized by Google

ti le carte resterebbero tutte per un verso, ed il giuoco non potrebbe effettuarsi.

Acompagnando questo giuoco con un discorso a proposito, riesce di un effetto sorprendente.

Altra maniera di trovare una carta.

Mescolate il mazzo delle carte, e dite a qualcuno di estrarne una, e di osservarla bene. Indi posate il mazzo sul tavolo, e fatevi metter sopra la carta estratta. Ma prima di posare il mazzo voi avrete con un rapido sguardo, e inosservato, veduta l'ultima carta di sotto. Allora fate alzare, cioè porre la porzione superiore del mazzo sulla porzione superiore, e la carta scelta si troverà per tal modo immediatamente sotto quella che avete veduta, e ciò anche se il mazzo venisse alzato più volte — non mescolato. Ritenuto ciò, vi sarà facile, passando ad una ad una le carte del mazzo, ritrovar quella che fu scelta: ma converrà accompagnare il giuoco con qualche discorso opportuno per renderlo di maggiore effetto

Indovinare le carte scelte da tre persone.

Da un mazzo di carte se ne tolgono tre a caso, e si mostrano a tre persone, dicendo loro di sceglierne una per ciascuna, coll'avvertenza che una stessa carta non può essere scelta da più persone.

Per spiegare il giuoco noi distingueremo le tre persone chiamandole 1.ª, 2.ª, e 3.ª, e indicheremo le tre carte colle lettere *A*, *B*, e *C*. Si dà alla prima persona il numero 12, alla seconda il 24 ed alla terza il 36. Poi si ordina alla prima persona di sommare insie-

Digitized by Google

me la *metà* del numero di quella che ha scelto la carta *A*, il *terzo* del numero di quella che ha scelto la carta *B*, ed il *quarto* del numero di quella che ha scelto la carta *C*: si domanda finalmente qual'è il totale ottenuto, e dalla cifra che ci viene dichiarata si capisce chi avrà scelto la carta *A*, chi la carta *B*, e chi la carta *C*. Perocchè, come lo dimostra la tabelletta qui appresso, le combinazioni non sono che sei, e non possono dare per resultati che i totali 23, 24, 25, 27, 28 e 29. Esempio:

Totale 23	1.ª persona (12) Carta A 2.ª persona (24) Carta B 3.ª persona (36) Carta C
Totale 24	1.ª persona (12) Carta A 2.ª persona (24) Carta C 3.ª persona (36) Carta B
Totale 25	1.ª persona (12) Carta B 2.ª persona (24) Carta A 3.ª persona (36) Carta C
Totale 27	1.ª persona (12) Carta C 2.ª persona (24) Carta A 3.ª persona (36) Carta B
Totale 28	1.ª persona (12) Carta B 2.ª persona (24) Carta C 3.ª persona (36) Carta A
Totale 29	1.ª persona (12) Carta C 2.ª persona (24) Carta B 3.ª persona (36) Carta A

Digitized by Google

Indovinare i punti di una carta.

Da un mazzo di 40 carte, dopo averlo mescolato, fate togliere da qualcuno una carta, senza che voi la vediate. Dite poi alla stessa persona che levò la carta, di contare mentalmente tutti i punti delle carte che sono rimaste nel mazzo, avvertendola di farle valere secondo il numero naturale dei loro punti, cioè l'*asso* 1, il *due* 2, il *tre* 3, ecc. e di dare alle figure respettivamente il valore di 8 al *fante*, di 9 alla *donna*, e di 10 al *re*. Fatevi dire l' ultima cifra del numero totale dei punti contati, e il numero che mancherà a compiere 10, rappresenterà i punti della carta levata.

Così, per esempio, se la totalità dei punti contati fosse 11, e vi venisse perciò rilevato l'1, ultima cifra, voi saprete che i punti della carta levata sono 9, che denotano una *donna*, poichè da 1 andare al 10 manca appunto 9. Se l'ultima cifra rivelata fosse 0, la carta levata sarebbe un *re*, che vale 10 punti, giacchè da 0 andare a 10, manca appunto 10.

Fra 21 carta indovinarne una.

Da un mazzo di carte prendetene 21 per fare il vostro giuoco, mettendo in disparte le altre inutili. Direte allora a qualcuno di ritenere in mente a sua scelta una delle carte che sarete per distendere scoperte e ad una ad una sul tavolo coll' ordine seguente, cioè: distenderete le prime tre carte l'una accanto all' altra, poi la quinta sulla seconda, la sesta sulla terza, la settima ancora sulla prima, e via di seguito, finchè l'avrete deposte tutte e 21, riuscendone formati così tre mucchi, di 7 carte

Digitized by Google

ciascuno. Domandate allora in qual mucchio si trova la carta pensata, e, saputolo, riprendete le carte ad un mucchio per volta formandone di nuovo un solo mazzo, ma coll'avvertenza segreta di mettere nel mezzo il mucchio dove fu indicato trovarsi la carta pensata. Poscia distendete ancora le carte ad una ad una scoperte come la prima volta, formando nuovamente i tre mucchi di sette carte ciascuno; domandate in quale di essi trovisi allora la carta pensata; ripigliate i tre mucchi colla solita avvertenza di porre nel mezzo quello indicato, e distendete per la terza ed ultima volta le vostre carte, seguendo le norme già dette. Finalmente, avendo domandato ancora in qual mucchio si trovi la carta pensata, e ricomposto il mazzo, sovrapponendo i tre mucchi nel modo accennato — cioè mettendo nel mezzo il mucchio indicato, poserete le carte ad una per volta sul tavolo (e questa volta coperte), contandole mentalmente, e la undecima — che mostrerete — sarà la carta pensata.

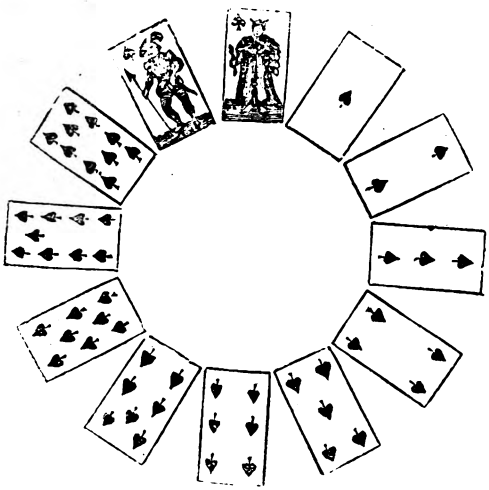
L' Orologio magico.

Da un mazzo di 52 carte togliete fuori tutte quelle di un seme — per esempio tutte le carte di picche, eccettuando la Donna. Date a ciascuna carta il valore naturale dei punti fino al 10; al Fante date il valore di 11, ed al Re di 12. Collocate queste dodici carte in circolo ed in ordine progressivo, come per imitare il quadrante d' un orologio, di cui ogni carta rappresenterà una delle dodici ore.

Poscia dite ad una persona di pensare ad un' ora qualunque, e nello stesso tempo di posare un dito sopra una delle dodici carte a suo piacimento. Allora voi, veduta la carta su cui fu posato il dito, aggiungerete

Digitized by Google

mentalmente 12 ai punti che essa rappresenta, e direte alla persona stessa di contare quei tanti numeri che vi saranno resultati dall' addizione suddetta, avvertendola di cominciare dal numero che viene subito dopo quello delle ore a cui avrà pensato, e di additare successivamente le carte in verso retrogrado, cioè opposto a quello che dovrebbe seguire la lancetta dell' orologio — se vi fosse.



Per far meglio comprendere ciò, portiamo un esempio, e supponiamo che la persona abbia posato il dito sul 7. Voi avendo mentalmente aggiunto 12 al 7, direte a quella stessa persona di contare fino al 19 le ore, cominciando dal numero che viene subito dopo quello delle ore pensate: ora supponendo altresì che abbia pensato alle ore 11, essa dovrà contare così: 12, 13, 14, 15, ecc., toccando una dopo l' altra le carte che vengono in ordine retrogrado, dopo quella su cui avrà

Digitized by Google

posato il dito, la quale, nel nostro caso, essendo il 7, dovrà toccare il 6, il 5, il 4, il 3, il 2, l' 1, il 12, e l' 11, che è appunto l' ora pensata, ed a cui arriverà precisamente pronunciando il 19.

Alla stessa maniera — rinnovando il giuoco — indovinerete le ore che vorranno pensare successivamente le altre persone della Società.

Quattro famiglie in una Locanda.

Ponete sulla tavola, uno accanto all' altro, i quattro *assi* di un mazzo di carte; sopra questi mettete le quattro *donne;* sopra queste i quattro *re,* e finalmente su questi posate i quattro *fanti.* Ogni pacchetto conterrà quindi quattro carte diverse, cioè un *asso,* una *donna,* un *re* ed un *fante.* Mettete uno sopra l' altro questi quattro pacchetti, e sfogliando nuovamente le carte ad una ad una, formate ancora collo stesso ordine i quattro pacchetti di quattro carte ciascuno. Vedrete che questa volta gli *assi* saranno tutti insieme, e così le *donne,* i *re* ed i *fanti,* ogni categoria formando un pacchetto a sè. Se ripeterete ancora l' operazione, le carte ritorneranno distribuite come lo erano la prima volta, vale a dire, ogni pacchetto conterrà un *asso,* una *donna,* un *re* ed un *fante.*

Ora dunque, accompagnando il giuoco con una novelletta analoga, si potrà renderlo più piacevole e gradito.

Eccone un esempio:

— *Quattro famiglie, composte ciascuna del marito, della moglie e d' un figlio, si decidono di passare allegramente una giornata in campagna: ma*

Digitized by Google

varj ostacoli si oppongono a che tutti possan partire alla stessa ora, perciocchè le donne hanno ad accudire a domestiche faccende, che vorrebbero disbrigare prima d'uscire di casa, ed i mariti son trattenuti in città, almeno sino al mezzogiorno, a cagione dei loro affari. Tuttavia preme loro di accaparrarsi per tempo le sole quattro stanze — una per famiglia — che trovansi disponibili nella Locanda di campagna dove han prefisso di andare. Che fanno? Risolvono di mandare innanzi i figli. Questi giungono alla Locanda e prendono possesso ciascuno d'una stanza. — (Qui si distendono sul tavolino i quattro *assi* capovolti.)

Più tardi arrivano le madri, che hanno già dato sesto alle loro cose, e vanno ciascuna ad unirsi al proprio figliuolo. — (Si mettono le quattro *donne*, esse pure capovolte, sopra i respettivi *assi.)*

Infine anco i mariti vengono a raggiungere le respettive famiglie, e la giornata passa in mezzo al gaudio ed ai lieti discorsi. — (Si posano colla stessa regola i quattro *re* sopra le *donne.*

Già le quattro famiglie han deciso di passar quivi la notte, quando quattro giovani Ufficiali si presentano sulla sera alla Locanda, e domandano per essi una stanza. L' Oste risponde di non averne disponibili, mentre ognuna delle quattro stanze di cui si compone l' edifizio è occupata da una famiglia. Ma nondimeno, desiderando ospitare in qualche modo quei quattro sopravvenuti, prega le famiglie a volere accogliere ciascuna presso di sè un Ufficiale sino all' ora del riposo, promettendo di trovare poscia la maniera di farli dormire separatamente. Gli Ufficiali vengono pertanto accolti con

Digitized by Google

cortesia, ed ognuno di essi rimane a cena in compagnia di una di quelle buone famiglie. — (Si posano i quattro *fanti* sopra i *re*, e si hanno così quattro mucchi di carte formati ciascuno di un *asso*, una *donna*, un *re*, ed un *fante*.)

Venuta l' ora di andarsene in letto, e dovendo l' Oste, siccome avea promesso, provvedere alle stanze per modo da soddisfare alle esigenze della morale e della decenza, propose di riunire nella prima camera i 4 figliuoli, nella seconda le 4 signore, nella terza i 4 mariti, e nella quarta i 4 Ufficiali. — (Così narrando si raccolgono i quattri mucchi, sovrapponendoli uno all' altro e formandone un sol mazzo; poi si prendono le carte ad una ad una di sotto al mazzo medesimo e si distendono nuovamente sul tavolino, posando le prime quattro, e sopra a queste le quattro successive, e così di seguito, sino a che siansi formati ancora i quattro mucchi, i quali questa volta si comporranno ciascuno di quattro carte eguali, cioè: il primo mucchio sarà composto dei 4 *assi*, il secondo delle 4 *donne*, il terzo dei 4 *re*, ed il quarto dei 4 *fanti*.

Alla mattina seguente le quattro famiglie si raccolsero per prepararsi al ritorno in città, e gli Ufficiali vollero accomiatarsi ognuno colla famiglia presso la quale avevano cenato la sera innanzi. — (Si raccolgono una seconda volta e allo stesso modo i quattro mucchi di carte, che poi si tornano a distendere coll' ordine sopra accennato, formando altri quattro mucchi, i quali risulteranno come erano da principio, cioè composti di un *asso*, una *donna*, un *re* ed un *fante*.)

Digitized by Google

Indovinare i numeri a tre mazzetti di carte.

Si facciano da un mazzo di trentadue carte estrarre di nascosto tre carte a piacere ed ogni asso valga 11 punti, ogni figura 10 punti, quindi — tanto il Re che la Regina ed il Fante ed ogni altra carta — quei punti che porta. Dopo di ciò, ad ognuna delle tre carte estratte che il Capo-giuoco non deve vedere, si facciano aggiungere altrettante carte quanti punti le mancano al numero 15 ; per esempio, se è un Fante, aggiungervi cinque carte, se è un sette, aggiungervi otto carte, se è un asso, quattro carte, e così via, via.

Eseguito ciò per tutte le tre carte, facendosi dare le rimanenti carte, al cui numero si aggiunge mentalmente il 16, la somma che ne risulta dà il numero complessivo dei punti delle tre carte estratte da principio. Così i punti delle tre carte qui supposte estratte, cioè: del Fante, del sette e dell'asso importano $10 + 7 + 11 = 28$, e dopo essersene formati i mazzetti nel modo suddescritto, ne avanzano ancora 12 carte; e se a questo numero si aggiunge naturalmente il numero 16 si ottiene $12 + 16$ ossia 28, la qual somma è quella dei punti delle ultime tre carte di sotto.

Indovinare i punti che son sotto alle carte.

Date a qualcuno un mazzo di 40 carte, ditegli di mescolarle bene, e di formare con esse tanti piccoli mucchi con le regole che andiamo a descrivere qui appresso: vi proporrete poscia d' indovinare il totale dei punti che saranno rappresentati dalla prima carta di sotto di ciascun mucchio. Ecco ora le regole del giuoco:

Digitized by Google

Avvertirete prima di tutto che l'*asso* vale 1, il *due* 2, il *tre* 3, il *quattro* 4, ecc. sino al *sette* che verrà 7, poi il *fante* 8, la *donna* 9, e il *re* 10. Direte dunque alla persona alla quale avrete dato il mazzo delle carte, che dopo averle ben mescolate prenda la prima — di sotto o di sopra poco importa — guardi i punti che rappresenta, poi la posi sul tavolino e vi metta sopra tante carte ancora quanti sono i punti che mancano per arrivare a 10; vale a dire che dovrà contare sino a *dieci* partendo dal numero che viene immediatamente dopo quello rappresentato dai punti della carta posata. Fatto così il primo mucchio, prenda colla stessa regola dal mazzo un' altra carta, ne guardi i punti e la posi egualmente sul tavolino, ponendovi indi sopra tante carte quanti sono i punti necessarj per far 10. In tal guisa proceda finchè avrà carte per fare nuovi mucchi, e tenga a parte quelle che possono avanzare, per non essere sufficenti a formare un nuovo mucchio colle regole prescritte.

Per spiegarci meglio, supponiamo che la prima carta posata sia un *cinque;* allora ne metterà sopra un' altra dicendo 6, poi un' altra e dirà 7, un'altra ancora e dirà 8, ecc., sino a 10; e sarà formato il primo mucchio. Se pel secondo mucchio, la prima carta sarà un *fante,* che vale 8, ne metterà sopra altre due e dirà 9 e 10; e sarà fatto il secondo mucchio. Se per il terzo avrà per prima carta un *asso* che vale 1, ne metterà sopra successivamente altre nove contando 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10; e sarà così compiuto anco il terzo mucchio. Quando la prima carta che si posa fosse un *re,* che vale 10, non se ne devono aggiungere altre, rimanendo il mucchio compiuto con quella sola carta.

Terminata l'operazione — durante la quale voi sarete rimasto in disparte per non vedere — vi farete consegnare

Digitized by Google

le carte avanzate, e gettando un' occhiata sui mucchi, moltiplicherete mentalmente il numero di essi per 11. aggiungerete al prodotto il numero delle carte avanzate, e dal totale sottrarrete 40: il residuo indicherà il numero dei punti che si trovano sotto tutti i mucchi presi insieme. Per esempio: se i mucchi fatti saranno 6, e le carte avanzate 3, farete mentalmente questo calcolo: 6 volte 11 fa 66 e 3 fanno 69, da cui togliendo 40 resta 29. I punti saranno dunque 29 indubitatamente.

Indovinare 5 carte pensate.

Prendete 25 carte, e fatene cinque mucchi eguali, cioè di cinque carte ciascuno, che distribuirete a cinque persone della Società, dicendo loro di pensare ad una carta del proprio mucchio. Riunite poscia i mucchi un sopra l'altro, e fatene nuovamente cinque colle stesse carte, ma con quest' ordine: distendete le prime cinque carte sul tavolo, l' una accanto all'altra; indi sopra a queste le altre cinque, in modo che la sesta carta rimanga sulla prima, la settima sulla seconda, ecc.; poi l' undecima sulla sesta, la dodicesima sulla settima, e così di seguito, finchè avrete rifatti i cinque mucchi, i quali per tal modo si troveranno composti ciascuno di cinque carte, già appartenenti ai cinque mucchi fatti la prima volta. Prendendo allora uno dei nuovi mucchi, fatelo vedere alla prima persona; e se nel medesimo vi è la carta da essa pensata, sarà la prima di quel mucchio; se non vi sarà la sua, ma invece quella, per esempio, della terza persona, la carta pensata sarà la terza; e così, facendo vedere i mucchi a ciascuna persona, troverete le cinque carte pensate.

Digitized by Google

Indovinare venti carte.

Bisogna ritenere bene a memoria queste quattro parole latine, che sono la chiave del giuoco: « *mutus dedit nomen cocis.* » Esse — come facilmente si scorge — comprendono insieme 20 lettere eguali fra loro a due a due, vale a dire 2 *m*, 2 *u*, 2 *t*, 2 *s*, 2 *d*, 2 *e*, 2 *i*, 2 *n*, 2 *o*, 2 *c*; per cui si hanno dieci coppie di lettere.

Ciò premesso, quando vorrete fare il giuoco, prendete un mazzo di carte, mescolatele, e poi dite a dieci persone di sceglierne ciascuna due, raccomandando loro di esaminarle attentamente per non dimenticarle; poi ritirate tutte le venti carte, senza guardarle, e ponetele a due a due, le une sulle altre, nello stesso ordine col quale vi vengono consegnate dalle dieci persone che le avevano prese. Dopo ciò, immaginate nella vostra mente che ciascuna coppia di carte rappresenti una delle suddette coppie di lettere, e prendendo le carte ad una per volta — e potete incominciare indifferentemente dalla prima o dall'ultima, purchè seguitiate a prenderle nello stesso ordine — distendetele scoperte sopra un tavolo in quattro file, come se doveste comporre le citate quattro parole latine una sotto l'altra, cioè:

m u t u s
d e d i t
n o m e n
c o c i s

facendo attenzione di porre le due carte della prima coppia ne' luoghi delle due *m*, quelle della seconda coppia nei luoghi dei due *u*, ecc. fino a che abbiate collocate

Digitized by Google

al loro posto tutte le 20 carte. Ora, domandando alle persone che scelsero le carte, in qual fila si trovano quelle respettivamente scelte, potrete indovinarle tutte senza tema di commettere errore; imperocchè, colui che vi dirà trovarsi le sue carte ambedue nella quarta fila, avrà scelto le carte prima e terza di detta fila, vale a dire i due *c*, poichè queste sono le due lettere eguali che si trovano nella quarta parola latina: quegli che dirà di trovarsi le sue carte una nella seconda fila e l'altra nella terza, avrà scelto la seconda della seconda fila e la quarta della terza fila, vale a dire le due *e*, che sono le due lettere eguali che trovansi una nella seconda e l'altra nella terza parola latina; e così di seguito per tutte le altre coppie.

Dopo che si è fatto un po' di pratica, si eseguisce questo giuoco colla massima facilità.

Indovinare trenta carte.

Questo giuoco si basa sullo stesso principio che abbiamo descritto sopra per trovare le 20 carte: solo che, per trovarne 30, è d'uopo invece che alle dieci coppie di lettere, componenti le quattro parole latine, si aggiungano cinque coppie di numeri, cioè, due 1, due 2, due 3, due 4 e due 5, disponendo il tutto come appresso:

5	*m*	*u*	*t*	*u*	*s*
4	*d*	*e*	*d*	*i*	*t*
3	*n*	*o*	*m*	*e*	*n*
2	*c*	*o*	*c*	*i*	*s*
1	1	2	3	4	5

Si fanno scegliere da quindici persone due carte per ciascuna; indi si ritirano le 30 carte, ponendole a

Digitized by Google

due a due le une sopra le altre, nell' ordine stesso col quale si ricevono dalle persone che le hanno scelte; poscia si distendono sul tavolo le prime 20 carte nel modo che abbiamo descritto pel giuoco precedente, cioè collocandole respettivamente al posto delle lettere che vengono loro attribuite; e finalmente si posano le altre 10, collocandole, colla medesima regola, sui numeri che formano la prima fila verticale a sinistra e l'ultima fila orizzontale disotto. Così, le due carte di una coppia si metteranno al posto dei due 1, le due carte di un' altra coppia nel luogo dei due 2, ecc. finchè si abbiano collocate tutte le carte.

Disposte in tal modo le 30 carte, e domandato a ciascuna persona in qual fila si trovino le carte respettivamente pensate, resterà facile, conoscendosi la chiave del giuoco, indovinare le carte che ognuno avrà scelte. Perciò, se qualcuno dirà trovarsi le sue carte ambedue nella quinta fila, quegli avrà scelto la prima e la seconda carta di quella stessa fila, cioè quelle che sono al posto dei due 1; e per la ragione medesima, chi dicesse trovarsi le sue carte una nella seconda e l' altra nella quinta fila, avrà scelto la prima della seconda fila, e la seconda della quinta fila.

Indovinare 2 carte a varie persone, fra 30 disposte in 15 mazzetti.

Per far questo giuoco si prendono dal mazzo 30 carte e si dispongono a due a due in quindici mazzetti, comandando a qualunque che voglia prender parte al giuoco, di pensare uno dei medesimi: cioè due carte unite. Pensato che tutti avranno le carte, si devono con ordine raccogliere, cosicchè i mazzetti non vengano a

Digitized by Google

diminuirsi. Ciò fatto, si dispongono tutte, una ad una, sopra di un tavolo, formandovi sei file di cinque carte

1	2	4	6	8	10
3	11	12	14	16	18
5	13	19	20	22	24
7	15	21	25	26	28
9	17	23	27	29	30

ciacuna in lungo e di sei in traverso nel modo seguente, cioè: deposta la prima, vi si pone la seconda dietro a quella, e saranno l'una la prima della fila prima, e l'altra la prima della fila seconda; la terza si pone sotto alla prima, e la quarta in fila alla seconda; la quinta sotto alla terza, e la sesta in fila alla quarta, e così di mano in mano, finchè sieno disposte tutte ordinatamente come sopra, formando un parallelogrammo — giusta la figura numericamente quivi apposta.

Quando sia ben eseguito, si conoscerà che la prima della prima fila accorda colla prima carta della seconda: la seconda della prima fila accorda colla prima della terza, e la terza della prima accorda colla prima della quarta; e così tutte le altre, come chiaramente si può scorgere nella suddetta figura.

Indovinar le carte prese da 2 persone.

Di non ordinario piacere sarà parimente il giuoco d'indovinare a due persone quante carte ciascuno di

Digitized by Google

loro avrà nelle mani, essendone state poste sul tavolo un mazzo di 40, fra loro diviso. Per conseguir ciò si comanda alla prima persona di moltiplicare per 2 il numero delle carte che si ritrova ad avere in mano, ed alla seconda persona di moltiplicarlo per 40. Si comanda poi di aggregare i due prodotti e di palesare la somma intera. Da questa si deve sottrarre, per regola fissa, il numero 1640, ed il residuo si deve dividere per 39, e ciò che verrà di quoziente dimostrerà quante carte ha la prima persona, ed il residuo quante ne avrà la seconda. Sieno, per esempio, state levate dalla prima persona 30 carte, e dalla seconda 10. Moltiplicansi per 2 le 30; fanno 60; moltiplicansi per 40 le 10; fanno 400; aggiungesi una somma all' altra e fa 460; il quale sottratto da 1640 ne rimane 1130, e questo, diviso per 39, darà di quoziente 30 per il numero delle carte della prima persona, e 10 di residuo per il numero dalla seconda, come dalla seguente dimostrazione:

Primo	30	Secondo	10
per	2	per	40
fa	60	fa	400
		aggiungasi	60
		fa	460
		sottraggasi da	1640
		resta	1180

dividasi per 39, il residuo 10 per quelle del secondo quoziente, e per 30 per quelle del primo.

Se poi il mazzo di parte fosse di 52, si moltipli-

Digitized by Google

cherà il numero delle carte della prima per 2, e quello della seconda per 52. Unita poi la somma dei due prodotti, si detrarrà, per regola fissa, 2756, ed il residuo si dividerà per 51, mentre il quoziente darà il numero delle carte della prima persona, ed il residuo quello della seconda — come si può provare uniformandosi alla suddetta dimostrazione.

Nominare un mazzo di carte senza vederle.

Procurate di tenere a memoria i due seguenti versi:

Unus	*quinque*	*novem*	*sex*	*quator*	*duo*
1	5	9	6	4	2

Rex	*septem*	*octo*	*fœmina*	*trina*	*decem*
re	7	8	donna	3	10

Quando li abbiate bene imparati, prendete un mazzo di 52 carte, e mettete queste per ordine una sopra all'altra, nella guisa indicata dai suddetti versi, un *asso*, poi un *cinque*, un *nove*, un *sei*, un *quattro*, un *due*, un *re*, un *sette*, e così fino al *dieci*, dopo del quale collocherete un *fante:* ma nel disporre con quest' ordine le carte, rispetto al loro valore, bisogna anco osservare che i semi delle medesime si succedano sempre così: *picche, cuori, fiori, quadri.*

Composto il mazzo in tal modo, fatelo alzare dagli astanti quante volte loro piace — ma giammai mischiare. Poi, prendendo dal mazzo la prima carta e scoprendola sopra il tavolo, vi proporrete di nominarle successivamente tutte, senza vederle. Ed infatti, supposto che la prima carta che avete veduta, sia l' *otto di fio-*

Digitized by Google

ri, le altre successive saranno la *donna di quadri*, il *tre di picche*, il *dieci di cuori*, il *fante di fiori*, l'*asso di quadri*, il *cinque di picche*, il *nove di cuori*, il *sei di fiori*, ecc.; poichè, ad onta che il mazzo sia stato più volte alzato, le carte saranno rimaste sempre nell'ordine dei due versi latini citati, e si succederanno con i semi di picche, cuori, fiori e quadri.

Indovinar più carte a diverse persone.

Giuocasi — per esempio — con quattro persone: si mostrano 4 carte alla prima persona, e gli si dice di fissarne una, che dovrà tenere a memoria; indi si mettono a parte queste 4 carte, e prendendone dal mazzo altre 4, si presentano allo stesso modo alla seconda persona acciò ne fissi una essa pure nella sua memoria, e poscia si mettono le 4 carte parimente a parte. Lo stesso si procede colla terza persona e colla quarta, e fatto ciò, distendonsi scoperte le prime carte sul tavolo, e sopra queste le altre 4 della seconda persona, poi quelle della terza, e infine le ultime 4 della quarta persona. Per tal modo si avranno le carte disposte in 4 piccoli mazzi, di 5 carte ciascuno. Dopo questa operazione, si domanda ad ognuna delle quattro persone in qual mazzo si trovi la propria carta, ed avutane la risposta, si potrà subito trovare le 4 carte pensate: imperocchè quella della prima persona sarà la prima del mazzo ch'essa avrà indicato; quella della seconda persona sarà la seconda del suo mazzo, e medesimamente la carta della terza persona e quella della quarta, saranno la terza e la quarta del respettivo mazzo che avranno indicato.

Digitized by Google

Se le persone colle quali si fa il giuoco, fossero di più, per esempio 5 o 6, od anco un numero maggiore, si procede egualmente: solo avvertendo di mostrare ad ognuna, non più quattro sole carte, ma tante quante sono le persone che prendono parte al giuoco, e di comporre in ultimo altrettanti mazzi nel modo già accennato.

L' Ostessa ed i tre bevitori.

Prendete da un mazzo di carte tre Fanti e una Donna; stendete queste quattro carte scoperte sul tavolino, e mostrando alle persone della Conversazione i tre Fanti, parlate così:

— *Signori miei, ecco qui tre compagni che si sono ben bene divertiti all' Osteria, mangiando e bevendo senza avere un soldo in tasca. Venuto il momento di pagare il conto, si consigliano fra di loro, e risolvono di mandare l' Ostessa per un altro litro di vino, per poi scapparsela, intanto che ella sarà discesa in cantina. E così fanno. L' Ostessa* — ed accennerete alla Donna — *va in Cantina, ed i tre amici fuggono.*

Detto questo preambolo, collocate i Fanti uno sopra il mazzo, uno di sotto, e l' altro nel mezzo. Avrete però avvertito di mettere preventivamente il quarto Fante in cima o in fondo alle carte rimaste, e ciò senza che alcuno siasene accorto: per tal modo due Fanti si troveranno già riuniti. Poscia proseguirete a parlare:

— *L' Ostessa ritorna, e vedendosi burlata, corre dietro ai bevitori, proponendosi di raggiungerli ad ogni costo.* — E così dicendo metterete la Donna sopra il mazzo.

Allora fate alzar questo, distendete le carte una

Digitized by Google

accanto all' altra sul tavolino, e troverete tre Fanti con una Donna.

— *Ecco* — concluderete — *che l'Ostessa ha raggiunto i fuggitivi!*

Indovinare i punti di tre carte.

Presentate ad una persona un mazzo di quaranta carte, ditele che ne estragga tre a suo piacere, poi che le metta capovolte sul tavolino. Avvertitela che ciascuna figura, *re*, *donna* o *fante*, vale 10 punti, che l'*asso* ne vale 11, e le altre carte valgono i punti che hanno, cioè 2 il due, 3 il tre, 4 il quattro, ecc. Poscia ritiratevi in altra stanza, lasciando il resto del mazzo nelle mani di colui che avrà estratte le tre carte, il quale dovrà porre, sopra ognuna di queste, tante carte quante ne abbisognano per arrivare al numero 15: cominciando a contare dal numero che vien subito dopo quello rappresentato dai punti della carta da lui scelta. Per cui, se questa è un *sette*, dovrà mettervi sopra 8 carte, poichè 7 e 8 fanno 15; se è una *figura*, vi metterà sopra 5 carte, perchè la figura rappresentando 10, colle 5 carte si arriva al 15; se è un *asso*, che come abbian detto vale 11, vi aggiungerà 4 carte; se è un *due*, ne aggiungerà 13, ecc.

Quando egli avrà fatto ciò, rientrate nella stanza, fatevi consegnare le carte che rimangono, contatele, aggiungetevi sempre 8 mentalmente, per non svelare la chiave del giuoco, ed avrete il numero totale dei punti rappresentati dalle tre carte scelte. Quindi, se vi verranno consegnate, supponiamo, sedici carte, voi dite: 16 e 8 fanno 24, ed appunto ventiquattro saranno i punti delle tre carte sommati insieme.

Digitized by Google

Combinazione curiosa di 16 carte.

Si tratta di prendere le dodici figure ed i quattro assi di un mazzo di carte, e di disporre in modo queste 16 carte, che — collocate su quattro file — non si trovino, in ognuna di esse, nè due carte dello stesso valore, nè due del medesimo seme.

Per ottenere questa combinazione bisogna posare le sedici carte nel modo indicato dal quadro che esponiamo qui appresso:

In questo quadro, come facilmente si osserva, non si trovano sulla stessa fila nè due *re,* nè due *donne,* nè due *fanti,* nè due *assi,* come pure non trovansi nè due *picche,* nè due *cuori,* nè due *fiori,* nè due *quadri,*

Digitized by Google

sia che si considerino le file stesse in verso orizzontale, sia che le si prendino in senso verticale.

Qualunque disposizione delle 16 carte, che non fosse identica a quella del nostro quadro, non potrebbe presentare la stessa combinazione curiosa.

Disporre 9 carte che faccian 15 da ogni lato.

Si potranno — volendolo — disporre nove carte in modo, che contandole per qualunque parte si trovi essere la somma 15. Questo si fa con prendere nove carte dal mazzo, cioè l'uno, due, tre, quattro ecc., e secondo le seguenti figure disporle. Sia in un modo, sia nell'altro, contandole per lungo, per largo e per traverso, si troverà che la somma farà sempre quindici. Si noti che il mazzo di carte dev'essere da 52, altrimenti non vi sarebbero nè gli 8 nè i 9, dei 4 semi.

2	7	6
9	5	1
4	3	8

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Digitized by Google

GIUOCHI CHIMICI E FISICI

Inchiostro simpatico nero.

Chiamansi *simpatici*, o *segreti*, certi liquori, che quando si adoperano per scrivere, restano invisibili sulla carta mentre sono secchi: ma prendono colore tosto che si riscalda la carta, o che vi si applica sopra un qualche agente chimico. Di tali liquori, molti e variati se ne possono fare: noi ne indicheremo qui i più facili a farsi, e quelli di maggiore effetto. Per fare dunque un inchiostro simpatico nero, sciogliete del bismuto nell'acido nitrico, e scrivete con questa soluzione. Allorchè vorrete fare apparire la scrittura, fate bollire dell'alcali fisso sopra una certa quantità di zolfo in polvere finissima, fino a perfetta saturazione; esponete la scrittura al vapore che si alzerà, e la vedrete colorirsi in nero. Questo mezzo ha però l'inconveniente di esalare un odore disgustoso.

Inchiostro simpatico verde.

Prendete dell'azzurro di smalto, fatelo sciogliere in acqua regia fino a completa suturazione; indi allungate

Digitized by Google

questa soluzione, che è sommamente caustica, con acqua pura, e servitevene per scrivere.

I caratteri saranno invisibili: ma compariranno in verde esponendoli a sufficiente calore, e torneranno a sparire, raffreddandosi la carta.

Quest' inchiostro ha suggerito l' idea di far rappresentare ad un medesimo quadro l' estate e l' inverno alternativamente. A tale effetto, disegnate su di una carta un paesaggio, la cui terra, le casipole, i tronchi d'alberi ed i rami sieno dipinti coi colori ordinarj e adattati al soggetto; poi disegnate l' erbe e le foglie. tutto quanto insomma è verdura, col liquore suddetto; per tal modo avrete un quadro, il quale alla temperatura ordinaria dell' atmosfera, rappresenterà una campagna nuda di verdura: ma innalzando il grado di calore quanto basta, e non troppo, la vedrete coprirsi di foglie e di erbe, trasformandosi così in una primavera.

Riscaldato soverchiamente quest' inchiostro diventa nero, e non sparisce più.

Inchiostro simpatico rosso.

Fate sciogliere del cobalto nell' acido nitrico, e aggiungetevi del salnitro ben purificato. Avrete così un inchiostro rosso, che comparirà coll' azione del calore.

Inchiostro simpatico azzurro.

Prendete un' oncia di cobalto in polvere, e messolo in una boccia di vetro, versatevi sopra due once d'acido nitrico, puro. Esponete il miscuglio a moderato calore, ed allorchè il cobalto si sarà disciolto, aggiungete a poco a poco una certa quantità di una soluzione di potassa,

Digitized by Google

fino a che non si formi più precipitato. Lasciate che questo precipitato si riposi tutto; decantatene il liquido sopra nuotante, e lavate più volte il residuo in acqua distillata. Poscia fatelo disciogliere a fuoco moderato in aceto pure distillato, avendo cura che la soluzione sia ben satura — il che facilmente riconoscerete quando una parte del precipitato rimarrà non disciolto sul fondo.

Le scritture fatte con quest' inchiostro appariranno visibili allorchè si esporranno al fuoco.

Inchiostro simpatico giallo.

Scrivete con una soluzione d' idroclorato di rame. Allorchè i caratteri saranno asciugati si renderanno invisibili, ma se farete riscaldare la carta, si manifesteranno di un color giallo, per quindi tornare di nuovo invisibili allorchè si raffredderà la carta.

Per preparare quest' inchiostro, mettete nell' acido idroclorico una tenue porzione di ossido bruno di rame; la soluzione è d' un color verde olivastro, e mercè l'evaporizzazione essa produce dei cristalli d' idroclorato di rame, i quali, sciolti in dieci parti d' acqua, formano l' inchiostro indicato.

Far comparir visibile una scrittura.

Se si tracciano dei caratteri con una soluzione di nitrato di bismuto, essi diverranno invisibili quando si saranno asciugati: ma bagnando la carta coll' acqua, i caratteri si manifesteranno di un color bianco opaco.

Il nitrato di mercurio produce lo stesso effetto.

Anche scrivendo con una soluzione di allume sopra di una carta poco collata, i caratteri non si vedranno

Digitized by Google

dopo essersi seccati: ma allorchè si vuole ch' essi compariscano, basterà bagnar la carta e presentarla al lume, per vederli chiari e leggibili.

Un altro modo consiste nello scrivere con un miscuglio composto di una parte di acido nitrico, o di tre parti d' acqua: i caratteri restano invisibili subito che si sono asciugati, e si fanno ricomparire bagnando nell' acqua la carta — la quale, in questo caso, vuol' esser forte, e ben collata.

Caratteri d' argento invisibili a piacere.

Scrivete su di una carta con una soluzione diluita di super-acetato di piombo: lo scritto ne sarà perfettamente invisibile. Per renderne leggibili i caratteri non avete a far altro che tener la carta — intanto che la scrittura è sempre fresca — sopra una scodella in cui siavi dell' acqua impregnata di gas idrogeno solforato: la scrittura assumerà un colore brillante metallico, riflettente quelli dell' iride.

Far nero un inchiostro invisibile.

Scrivete sulla carta con una soluzione di solfato verde di ferro; allorchè lo scritto sarà secco, le lettere non saranno visibili: ma passandovi sopra un pennello od una spugna inzuppata nella tintura di galla, lo scritto diventerà nero all' istante.

Altro inchiostro simpatico verde.

Scrivete sulla carta con una soluzione di solfato di rame: i caratteri saranno di un color verde. Se diluirete

Digitized by Google

con altr' acqua la soluzione, le lettere saranno invisibili: e se la carta sarà tenuta al disopra di un vaso contenente dell'ammoniaca, lo scritto diverrà azzurro, e scomparirà di nuovo col portare la carta in vicinanza del fuoco, oppure lasciandola esposta all' aria aperta per qualche tempo.

Carattere invisibile azzurro.

Scrivete con una soluzione allungata di solfato di ferro; allorchè i caratteri saranno seccati, spariranno interamente: ma se poi gli sottoporrete al prussiato di potassa, prenderanno un colore azzurro. Si può ottenere lo stesso effetto, scrivendo col prussiato di potassa, e bagnando la scrittura con una soluzione di solfato di ferro.

Caratteri invisibili, resi visisili.

Si possono scrivere sulla carta caratteri invisibili adoperando succhi glutinosi, ma non colorati: come quelli di frutta, di piante, coll' orina, col latte, la birra, ecc. Allorchè si vogliono far comparire i caratteri, vi si strofina leggermente con una qualche polvere colorata, o colla carta bruciata, ecc. Questa polvere, attaccandosi per la viscosità del fluido impiegato, renderà visibili i caratteri.

Inchiostro simpatico viola mammola.

Intingete un pennello di peli di cammello in qualche acido forte, come sarebbe lo spirito di vitriolo; passatelo sulla carta, e quando essa sarà asciutta, scrive-

Digitized by Google

teci sopra con una penna intinta nel sugo di viola mammola. La scrittura riescirà rossa.

Scrivendo col semplice sugo di viola mammola, su carta che non sia preparata con nessun' acido, la scrittura riescirà azzurra, pendente in violetto.

Passando sulla carta con un pennello intinto in un sale alcalino, come il sale di assenzio sciolto nell'acqua, e scrivendovi sopra, allorchè la carta è asciutta, con del sugo di viola mammola, si ottiene una scrittura di un bel colore verde.

Scrivendo collo stesso sugo sopra una tintura di acciajo, si ottiene una scrittura nera.

O veramente, se voi scriverete col sugo di viola mammola, e sopra la scrittura darete una velatura di spirito di vitriolo da un lato, e dall' altro una velatura di sal d' assenzio sciolto nell' acqua, oppure anco spirito di corno di cervo, avrete del rosso e del verde.

Esponendo la carta sul fuoco, la vostra scrittura diverrà gialla.

Altro inchiostro simpatico.

Fate sciogliere in 2 once d'acqua un danaro d'idroclorato di ammoniaca; scrivete con questa soluzione, ed i caratteri diverranno manifesti allorquando farete passare un ferro caldo sulla carta.

Lo stesso si ottiene scrivendo coll'acido solforico allungato con acqua, oppure scrivendo col sugo di arancio di cipolla, ec.

Render visibile uno scritto invisibile.

Scrivete con una soluzione di nitrato d'argento sufficientemente diluita, a fine di non intaccare la carta·

Digitized by Google

i caratteri quando saranno asciutti rimarranno perfettamente invisibili, finchè sieno difesi in qualche modo dalla luce, o che la carta sia tenuta strettamente ripiegata su se stessa: ma se verrà esposta ai raggi del Sole, o semplicemente alla luce del giorno, lo scritto acquisterà un color bruno, e finalmente diverrà nero.

Far bollir l'acqua col freddo.

Riempite per metà d'acqua un fiasco di Firenze; collocatelo sulla fiamma di una lampada, e fatela bollire fortemente per alcuni minuti; indi chiudete con turacciolo la bocca del fiasco, e coprite il turacciolo stesso con un pezzo di cartapecora bagnata, o di vescica, legandola all'intorno del collo del fiasco, in modo da impedire l'ingresso all'aria. Bisogna però fare quest'operazione con prestezza. Ritirando allora il fiasco dalla fiamma, l'acqua comincerà a bollire, e quando non bollirà più se applicherete all'intorno del fiasco un panno bagnato d'acqua fredda, vedrete tosto ribollire l'acqua che vi è dentro: ma farete nuovamente cessare l'ebullizione all'istante applicando invece sul fiasco un panno bagnato d'acqua calda. Per tal modo si farà cessare e rinnovare l'ebullizione alternativamente, colla semplice applicazione dell'acqua ora calda, ora fredda.

Bolle di gas che prendon fuoco nell'acqua.

Gettate un pezzo di fosforo di calce, del volume di un pisello, in un bicchier d'acqua: il fosforo si scioglierà in pezzetti, e bolle di gas saliranno alla superficie dell'acqua e prenderanno fuoco con una fiamma brillante, scoppiando con rumore appena saranno in contat-

Digitized by Google

to coll' aria. Ciascuna bolla di gas — se l' aria sarà in calma — esplodendo, formerà un anello orizzontale di fumo denso e bianco, il quale s'innalzerà verso il soffitto con moto ondulatorio, e gradatamente allargandosi in diametro di mano in mano che ascende.

Il residuo di fosforo di calce, quando è levato dall' acqua e lasciato seccare, s'infiamma, versandosi sopra un po' di acido muriatico.

Avvertite di non lasciar mai aperta la boccetta in cui tenete il fosforo di calce: imperocchè il contatto dell' aria lo renderebbe subito inetto all' uso.

Bruciare un corpo combustibile nell'acqua.

Riempite d' acqua una scodella, e lasciatevi cader dentro un pezzo di potassio del volume di un grano di pepe. Il potassio scoppierà in fiamma con una leggera esplosione, e brucierà vivamente alla superficie dell' acqua, lanciandosi con grande violenza nello stesso tempo da un lato all'altro della scodella in forma di una palla infuocata e di un bel rosso.

Disegnare a rilievo sul guscio di un Uovo.

Scegliete un uovo di guscio assai duro; lavatelo diligentemente nell' acqua fresca, e asciugatelo ben bene con un pannolino; indi fate liquefare in un cucchiajo di argento un po'di sevo, e servitevene come d'inchiostro per disegnare sull' uovo con una penna nuova, ciò che meglio vi piacerà. Fatto il disegno, pigliate l' uovo per le due estremità fra due dita, e ponetelo in una tazza piena di aceto bianco: lasciatevelo 4, o 5 ore; durante questo tempo l' aceto corroderà abbastanza una parte del-

Digitized by Google

intonaco dell'uovo, e non potendo produrre il medesimo effetto in quei luoghi dove sarà disegnato col sevo, tutti i tratti coperti conserveranno la loro grossezza e formeranno il disegno desiderato.

Mescer vino di più colori.

Fate una decozione di verzino, ossia legno del Brasile la quale risulterà del color rosso del vino. Abbiate tre bicchieri: uno lavato con l'aceto, e l'altro con una soluzione di potassa (ranno); il terzo con una soluzione alcoolica. Versate la decozione di verzino — che avrete già messa in una bottiglia da vino — nel primo bicchiere, e diverrà color del vino bianco; questo ponetelo nel secondo bicchiere, e riprenderà il color rosso primiero; infine versatelo nel terzo bicchiere, e diverrà color dell'inchiostro.

Il Fungo filosofico.

Tra i fenomeni sorprendenti e numerosi, risultanti dalle diverse operazioni chimiche, uno dei più curiosi, senza dubbio, è quello dell'infiammazione degl'olj essenziali per la mescolanza dell'acido nitrico. Infatti è sorprendente il vedere un liquore freddo prender fuoco, quando gli si versa sopra un'altro liquore freddo. Tale è l'operazione pel cui mezzo si giunge a formare in tre minuti un fungo, cosiddetto *fungo filosofico*.

Conviene — per far questa operazione singolare e piacevole — servirsi di una tazza coi piedi un poco grandi, e la cui base termini in punta.

Mettete nella tazza un'oncia di spirito di nitro ben rarefatto, poi versatevi sopra un oncia d'olio essenziale

Digitized by Google

di Guyac. Questa mescolanza produrrà una fermentazione considerabilissima accompagnata da fumo, dal mezzo della quale gli spettatori vedranno innalzarsi — nello spazio di tre minuti — un corpo spungoso, simile affatto al fungo ordinario.

Questa sostanza spungosa, formata di parti grasse e oleose del legno Guyac, essendo sollevata dall'aria, s'inviluppa di una crosta sottilissima della materia di cui è composto l' olio di Guyac.

Modo di rendere i volti spaventevoli.

Fate fondere per un giorno del sale e dello zafferano nello spirito di vino. Inzuppatevi della stoppa, e dateli fuoco. A questo lume le faccie delle persone diventeranno verdi ed il rosso dei labbri e delle guance assumerà un colore olivastro.

Render rossa la fiamma dell' alcool.

La fiamma dell' alcool può essere colorita coll' aggiunta di varj corpi che esso tenga in soluzione, o che sieno con esso mescolati.

Per tingere in un bel rosso-carminio la fiamma dell' alcool o spirito di vino come vi piaccia chiamarlo — mettete in un padellino di ferro una parte di muriato di stronziana e versatevi sopra 3, o 4 parti d' alcool; date fuoco al miscuglio, e lo vedrete ardere con una fiamma bellissima del colore suindicato: e l' effetto sarà ancora più bello, se terrete il detto padellino sopra la fiammella di una candela o di una lucerna, acciocchè l' alcool bolla rapidamente.

Il muriato di stronziana che rimarrà come residuo

Digitized by Google

nel padellino, può essere adoprato ancora per più volte, avendo cura di ritirarlo e farlo seccare compiutamente.

Per ottenere il suddetto muriato pigliate del carbonato nativo di stronziana e fatelo sciogliere nell' acido muriatico — svaporata la soluzione, lascierete che si cristallizzi.

Render verde la fiamma dell' alcool.

Si ottiene una fiamma color dello smeraldo, facendo bruciare dell' alcool sopra il nitrato di rame.

Per preparare questo nitrato, fate sciogliere della limatura di rame in una sufficiente quantità di acido nitrico di media forza; allorchè non avrà più luogo l' effervescenza, fate bollire leggermente l' acido sopra il rame, finchè apparisca una pellicola; decantate la soluzione, svaporatela lentamente, e quando si sarà formata una densissima pellicola, lasciate che si cristallizzi. Il sale riescirà di un bel colore azzurro.

Render color d' arancio la fiamma dell' alcool.

Gettate in un cucchiajo di ferro del muriato di calce e copritelo collo spirito di vino, a cui appiccherete il fuoco.

Il muriato di calce si prepara, facendo sciogliere del marmo nell' acido muriatico, e lasciando poi svaporare la soluzione fino a perfetta siccità.

Render gialla la fiamma dell' alcool.

Ciò si può ottenere colla maggior parte dei muriati: per esempio, col sal comune oppure col salnitro.

Digitized by Google

Quando questi sali sieno aggiunti nella proporzione di tre parti ad una parte di alcool, la fiamma che ne risulterà avrà un color giallo fosco.

Accender lo spirito di vino senza fuoco.

Versate un poco di spirito di vino in una tazza da *the*, ed unitevi 10, o 15 grani di clorato di potassa. Se aggiungerete a questo miscuglio circa un' oncia di acido solforico, esso comincierà a bollire, e saranno lanciate fuori dal fluido delle palle di fuoco in gran quantità e di un colore azzurro vivido, poscia il tutto scoppierà in una fiamma.

Modo di preparare l' argento fulminante.

Sciogliete l' argento nell' acido nitrico e precipitate questa soluzione per mezzo dell' acqua di calce. Filtrate il liquore, seccando il residuo, e versatevi sopra dell' ammoniaca pura, la quale formerà una polvere nerastra, le cui minime particelle sono suscettibili di esplodere pel semplice contatto dell' aria, o cadendovi sopra una gocciola d' acqua. Gli effetti ne possono essere terribili.

Si prepara l' argento fulminante anco nel seguente modo. Pigliate 60 grani d' argento puro, riducetelo in pezzettini, e fatelo sciogliere in 2 once d' acido nitrico, chiudendolo in una boccetta di vetro, che metterete nelle ceneri calde. Allorchè, dopo aver leggermente bollito, la soluzione, che da principio sarà comparsa rossa, piglierà colore di siero, la ritirerete dal fuoco. Intiepidita che sia, vi aggiungerete 2 once d' alcool rettificato, e la farete bollire di nuovo. Lasciatela quindi raffred-

Digitized by Google

dare, e tosto che si sarà fatto il precipitato, lo separerete per mezzo della filtrazione. Questa polvere lavata più volte nell'acqua, ha la proprietà di esplodere con violenza, sia per mezzo del calore, sia per percossa o per attrito, sia mediante la scintilla elettrica.

Essendo questo esperimento molto pericoloso, non ne consigliamo l'uso che a colui che si dimostri esperto e cauto nel maneggiarlo.

Produrre scintille, o fiamme, sott'acqua.

Versate 18 danari di acido nitrico in un bicchiere di birra, che sia alquanto alto, e versatevi sopra dolcemente, e strisciando per il lungo delle pareti del bicchiere, 6 o 8 danari d'acqua, in modo da tenere i due strati dei fluidi il più distantemente che sia possibile; allora aggiungete un pezzo di fosforo del volume di un mezzo pisello. Se poscia vi unirete dieci grani di clorato di potassa, ne accadrà un'azione violenta; il fosforo piglierà fuoco, e brucierà con una luce viva al fondo del vaso, lanciando brillanti torrenti di fuoco attraverso il fluido, e verso la superficie.

L'intensità dell'azione può esser regolata coll'aggiungere più o meno acqua all'acido, e coll'aumentare anche, o diminuire, la quantità degli ingredienti.

Modo di congelar l'acqua.

Prendete 11 parti di muriato di ammoniaca, 10 di nitrato di potassia, e 16 di solfato di soda; riducete in sottilissima polvere questi sali — ciascuno separatamente — ed uniteli in un bicchiere, o meglio in un vaso di metallo sottile, con 32 parti d'acqua, in peso. Il risulta-

Digitized by Google

mento sarà che sciogliendosi i sali, si produrrà un freddo da far discendere il termometro immerso nel miscuglio fino al punto della congelazione, ed anche al disotto. Un po' d'acqua in un tubo da saggio — se venga questo immerso nel miscuglio durante la sua soluzione — diverrà ghiacciata in 10 minuti circa.

I sali impiegati in questo esperimento possono esser ricuperati — eccetto il solfato di soda — facendo svaporare l'acqua, e potranno così servire di nuovo per replicare l'esperimento.

Affinchè i sali producano il loro pieno effetto, debbono essere recentemente cristallizzati, ridotti in polvere fina, e contenere tant'acqua di cristallizzazione quanta più ne sia possibile, ma non debbono esser mai umidi.

Albero metallico.

Riempite per un quarto circa una guastada con acqua comune, e gettatevi dentro 6 denari di super-acetato di piombo, ridotto in polvere; agitate il miscuglio, e lasciatelo poi riposare per 2, o 3 giorni; indi decantate il liquido chiaro del residuo insolubile, se ve n'ha; gettato via quest'ultimo, e dopo aver risciacquato la guastada coll'acqua, rimettete in essa la soluzione chiara. Se ad essa — immersa nel fluido — verrà sospesa una palla od un pezzo di zinco, tenendolo legato ad un filo fisso al turacciolo della boccia, e questa sia poi collocata in un luogo cui non possa venir perturbata, lo zinco diventerà tosto coperto d'una sostanza di piombo della forma del muschio, la quale crescerà gradatamente, e spiccherà fuori delle lamine brillanti e cristalline, che si disporranno in un ordine simmetrico, e, in certo modo, rassomiglianti ad un albero, od arbusto.

Digitized by Google

Altro albero metallico.

Disciogliete nello spirito di nitro — mezzanamente concentrato — della limatura di ferro fino a saturazione. Abbiate quindi in pronto una soluzione d'alcali fisso di tartaro, e versatela, a poco a poco, nel primo liquore. Si farà una forte effervescenza, dopo la quale il ferro, invece di cadere sul fondo del vaso, s'innalzerà lungo le pareti, e formerà una moltitudine di rami gli uni sopra gli altri, i quali spesse volte si spanderanno fino sulle pareti esterne del vaso, con tutta la rassomiglianza di un albero.

Quest'esperimento, benchè non sia in verun modo pericoloso, richiede per altro un poca di precauzione: inquantochè il fosforo vien talvolta lanciato fuori del miscuglio in uno stato di combustione, specialmente se il bicchiere, o vaso, fosse piccolo; quindi non si dovrà tener questo in mano, ma bensì lasciarlo sopra un tavolino, o meglio sotto ad un camino, affinchè il gas che da quello sviluppasi possa esser condotto via subitamente.

Metallo fusibile nell'acqua bollente.

Fondete insieme quattro parti in peso di bismuto, due e mezzo di piombo, ed una e mezzo di stagno in un padellino di ferro, ovvero in un crogiuolo collocato su di un fuoco ardente, a fine di formare una massa. Se si metterà un pezzo di questo metallo così composto nell'acqua, e questa si faccia bollire, esso si fonderà tosto che l'acqua entrerà in ebullizione, e rimarrà fuso fino a che si manterrà lo stato bollente dell'acqua.

Digitized by Google

Un cucchiajo formato con questo metallo, o lega, allorchè si adoperi per agitare dell' acqua, mentre questa bolle fortemente, si fonderà tosto nelle mani dell'operatore.

Leghe metalliche fuse collo sfregamento.

Fate un' amalgama di bismuto ed un' amalgama di piombo, e stropicciateli insieme in un mortajo: essi formeranno un composto, il quale sarà a un di presso liquido come il mercurio.

Fondere una moneta in un guscio di noce.

Pigliate tre parti di nitro, reso libero dall' acqua di cristallizzazione; una parte di zolfo, ed una di polvere finissima di sapone secco, e mischiate tutto insieme fortemente. Mettete una porzione di questa polvere così composta entro un guscio di noce; comprimetevela; indi ponetevi sopra una piccola moneta di argento o di rame, ripiegata su se stessa; finite di empire il guscio colla detta polvere, comprimendola ancora e ricoprendone la moneta; finalmente accendete la polvere, e quando la combustione sarà compiuta, la moneta si troverà fusa in una massa, e il guscio di noce ne rimarrà appena annerito.

Far sì che gli astanti sembrino senza testa.

Pigliate dell' orpimento ben polverizzato, e fatelo bollire con olio in una pignatta nuova, che terrete ben chiusa, dopo avere aggiunto ancora un poco di zolfo.

Digitized by Google

Ponete di quest' olio in una lucerna, ed accendetela dove non siavi altro lume, dicendo ai circostanti che si freghino gli occhi. Ciò fatto sembrerà che tutti sieno senza capo.

Bruciare un filo con un Anello, senza cadere.

Per far questo giuoco colla maggior semplicità, bisogna fare ammollire per 2, o 3 giorni, una gugliata di filo in un bicchiere d' acqua in cui siasi aggiunto un cucchiajo di sale comune. Trascorso questo tempo ritirate il filo, fatelo asciugare, e ponetevelo in tasca. Allorchè vorrete fare il giuoco davanti ad una brigata, cavate fuori il filo; fatevi prestare un anello da una Signora; passatevi dentro la gugliata, poi prendendola per le due estremità, tenete l' anello sospeso sopra la fiammella di una candela: il filo piglierà fuoco, e quantunque bruciato, conserverà forza bastante per sostener l' anello. Converrà solo por mente a che la gugliata non sia troppo lunga.

Cuocer le Uova senza fuoco.

Basta metterle nella calce viva, e bagnar questa con acqua. Dieci minuti sono sufficienti per dare alle uova, con questo mezzo, giusta cottura.

Far sì che un Fazzoletto non abbruci.

Fatevi dare da qualcuno un fazzoletto di tela, e scommettete francamente che voi potrete esporlo per alcuni istanti sulla fiamma d'una candela o sui carboni accesi, senza che si abbruci, o menomamente ne resti dan-

Digitized by Google

neggiato: e ciò in virtù — direte — di una *palla magica*, che intanto mostrerete.

Questa palla dovrà essere di metallo — ferro, ottone, rame, bronzo od altro, poco importa, purchè sia ben forbito. Accettata la scommessa, metterete la palla dentro il fazzoletto, del quale poi riunirete le quattro punte attortigliandole insieme, onde dall' altro lato della palla rimanga il tessuto ben disteso contro questa. Dopo tale operazione indispensabile, potete liberamente porre sulla fiamma, o sul fuoco, la parte del fazzoletto che aderisce al metallo, essendo certo che la tela non potrà bruciare se prima la palla stessa non siasi resa infuocata — cosa che richiederebbe più tempo assai di quello che voi lascerete trascorrere pel vostro esperimento.

Il fenomeno è dovuto a ciò: che il metallo essendo un eccellente conduttore del calorico, assorbisce questo attraverso la tela, la quale, all' incontro, non è che un cattivo conduttore.

Esperimento di pressione atmosferica.

Riempite un bicchiere d' acqua; posate sull' orlo di esso un pezzo di carta un po' consistente che copra tutta la bocca del recipiente; sovrapponete poi su questa carta il palmo della mano sinistra, e prendendo con l' altra il bicchiere, capovolgetelo ad un tratto. Allora, togliendo la mano che avevate appoggiata sulla carta, questa rimarrà al suo posto come se vi fosse incollata, e l' acqua contenuta nel bicchiere vi si manterrà egualmente, senza che se ne versi neppure una goccia.

Un tale fenomeno è dovuto alla pressione che l' aria esterna esercita sulla superficie libera della carta, e l'esperimento che abbiamo descritto, quantunque possa,

Digitized by Google

per la sua semplicità, essere eseguito da tutti, pure da pochi è conosciuto, e quindi può riescire di sorpresa a molte persone.

La Rosa cangiante.

Mettete dello zolfo polverizzato in un braciere, e sui vapori che se ne svilupperanno esponete una rosa rossa intieramente sbocciata, la quale vedrete divenire bianca. Poscia se metterete questa rosa nell'acqua col suo stelo, la vedrete, dopo 5, o 6 ore, divenire nuovamente rossa.

Figure curiose in una boccia d'acqua.

Pigliate una boccia di cristallo tonda o quadra che sia, e riempitela di acqua chiara; dopo prendete un poco di zafferano e ponetelo in un bicchiere di acqua chiara, e lasciatevelo stare fino a che l'acqua sia divenuta gialla; allora prendete uno o due chiari di uova fresche, e poneteli dentro a quell' acqua gialla e sbatteteli, acciò s'incorporino insieme l'acqua ed il chiaro dell'uova; poi porrete quest'acqua tinta nella boccia ove è l'acqua chiara che subito si comincerà a vedere alzarsi il chiaro dell'uovo dal fondo della boccia, e formerà diverse figure curiose. Avvertite di gettare, a poco a poco, l'acqua gialla mescolata col chiaro d'uovo, perchè riuscirà meglio; e se non venisse a vostro genio, aggiungete un altro chiaro d'uovo che otterrete l'intento.

Tagliare il cristallo.

Volendo tagliare un bicchiere, una bottiglia od altro oggetto di vetro e di cristallo, si può operare nel

Digitized by Google

modo che appresso. Bagnate un filo nell' olio di trementina, e sovrapponetelo poscia su quel tratto di vetro che volete tagliare : dategli fuoco, e dopo pochi istanti spegnetelo, passandovi sopra per tutta la sua estensione un piccolo pennello bagnato nell' acqua. Quest' operazione determinerà il taglio desiderato.

Far comparire, o sparire, qualsiasi oggetto.

Prendete due vetri bianchi bene uniti, e di egual grandezza: poi congiungeteli con mastice bianco, che si adopra per racconciare la porcellana, osservando di lasciare fra i due vetri quasi tre linee di distanza. Chiudete ermeticamente i tre lati, e non lasciate al quarto che un' apertura sufficiente onde versare la mistura che segue nell' intervallo il quale separa i due vetri.

La vostra mistura dev' essere composta di sevo bianchissimo e di grasso di balena, che farete fondere insieme. In questo mezzo accostate i due vetri al fuoco per avvezzarli a sopportare il calore.

Quando la mistura sia ben liquefatta a fuoco lento — perchè se lasciaste bollire s'indurirebbe — la verserete adagino nei due vetri per mezzo di un piccolo tubo, guardando però che essa non sia troppo calda da far screpolare i vetri.

Abbiate attenzione di lasciar raffreddare, di tratto in tratto, il liquido versato, per esser sicuro che non lasci alcun vuoto. Quando potrete esser certo che non ve ne abbia punto, continuate a versare, finchè tutto sia pieno. Finita questa operazione, otturate con un mastice il buco per cui l'avete versato: i vetri raffreddati formeranno allora una specie di marmo bianco, nel quale lo spermaceti, o grasso di balena, formerà delle vene di

Digitized by Google

una tinta differente dal sevo. Incollerete di poi, o applicherete dietro a questa specie di marmo, una tela o carta della medesima grandezza, dove sia dipinto un ritratto, un paese, un fiore, ecc. Poscia circonderete il tutto di una coperta. Niuno supporrà che vi sia qualche cosa di dietro, a cagione della opacità causata dalla mistura raffreddata che occupa l'intervallo dei due vetri. Ma sorprenderete con piacere gli spettatori, quando approssimando questo marmo al fuoco, la mistione, tornando trasparente, lascerà loro vedere il dipinto collocato di dietro, come se non vi fosse che un vetro di sotto. Questo dilettevolissimo esperimento può farsi anche sopra una tabacchiera, sopra un anello, o sopra quelle guantiere dov' è servito la mattina il *thè* od il caffè. Il caldo degli oggetti postivi sopra farà comparire il pezzo di pittura ch'è di sotto. Si può, collo stesso mezzo, far diversi giuochi assai dilettevoli.

La Caraffa luminosa.

Versate in una bottiglietta un decilitro di buon'alcool, e gettatevi otto o dieci grammi di fosforo tagliato a piccoli pezzi. Riempite a metà una caraffa d'acqua, e nell' oscurità versatevi una o due goccie del vostro alcool, e quando avrà toccato l' acqua, una luce brillante serpeggerà alla superficie del liquido, e la parte vuota della caraffa diventerà risplendente. Questo fenomeno durerà fino alla consumazione del fosforo.

Bellissima luce nell'acqua.

Ecco un mezzo atto a produrre la luce nell' acqua. Mettete in un gran bicchiere due decilitri d'acqua, dieci

Digitized by Google

grammi di clorato di potassa ed alcuni pezzetti di fosforo. Col mezzo di un tubo ristretto alla parte inferiore, e munito di un piccolo imbuto alla parte superiore, versate lentamente dell' acido solforico concentrato. Quest' acido essendo giunto sul clorato di potassa, la violenza della reazione è moderata dalla natura del liquido: nondimeno il calore è abbastanza forte perchè il fosforo produca sotto l' acqua parecchi getti di fiamma.

Far bollir l'acqua senza fuoco.

Prendete una palla di vetro, che per metà empirete d' acqua, la quale farete bollire. Al primo bollore ritirate la palla dal fuoco, turatela bene, e rovesciatela. Se ora farete cadere un filo d' acqua fredda sulla palla così rovesciata, vedrete tosto il liquido bollire fortemente. Ecco la spiegazione di questo singolare fenomeno.

Nell' apparecchio così rovesciato, il bollimento dipende dal condensarsi del vapore d' acqua fredda alla superficie del bicchiere, e l'acqua sottratta allora alla pressione che questo vapore esercitava sopra di essa, entra in un bollimento che prolungasi per qualche tempo.

Modo d' apparir risplendenti nell' oscurità.

Per far questo giuoco si prende del fosforo e s'incorpora di pomata; con questa s' unge il volto e comparisce risplendente nell' oscurità. Intendiamo di dire che quando volete fare questo giuoco avrete già preparato la pomata col fosforo in un piccolo recipiente, e lo proporrete alla Società; dopo spegnerete i lumi, ed all' istante vi ungerete la faccia con quella pomata, che vi comparirà in quell'oscuro tutta risplendente, con sorpresa

Digitized by Google

della Conversazione. Prima che si riaccendano i lumi vi pulirete ben bene con un panno la vostra faccia, e così avrete fatto con destrezza il vostro giuoco.

I quattro Elementi in una boccia di vetro.

Prendete una boccia di vetro, o di cristallo, e metteteci dentro dello smalto nero pestato grossolanamente, il quale andrà nel fondo della boccia, e rappresenterà la terra; per rappresentar l'acqua prendete tartaro calcinato e ponetelo all'umido, e prendetene la soluzione che farà, ma la più chiara, in cui mescolerete un poco di azzurro, e rassembrerà vera acqua marina.

L'aria si rappresenta per mezzo dell'acquavite più sottile che si può avere, che equivale allo spirito, la quale tingerete di celeste, col tornasole. Finalmente, per rappresentare il fuoco, prendete dell'olio di lino, ovvero di trementina, tinto di colore di fuoco collo zafferano; tutte queste materie sono talmente differenti in peso ed in figura che se si mescolano con molta violenza e si agitano, comparirà nella boccia un vero caos ed una confusione tale che sembrerà ogni cosa mescolata senz'ordine alcuno: ma appena che si cessi di agitare la boccia, ciascuna di dette materie riprenderà il suo ordine primitivo, e sembrerà che la boccia contenga nel fondo la terra, sopra l'acqua, ossia il mare, sopra l'acqua l'aria, e sopra l'aria il fuoco — cosa che recherà a tutta la Conversazione meraviglia grande, e onore al giuocatore.

Far comparire delle parole su d'una mano.

Prendasi orina, e con penna nuova scrivansi sopra la palma della mano sinistra alcune parole o lettere, e

Digitized by Google

si lascino asciugare; poi si scrivano sulla carta le stesse e dicasi alla Società che ciò che ivi sta scritto dovrà apparire nella palma della mano sinistra. Bruciate all'istante, dopo che avranno veduto ciò che vi è scritto la carta, e con quella carta bruciata fregate la palma della mano, e vi comparirà quanto vi avete scritto con l'orina. Resteranno sorpresi, perchè avranno già veduto che non vi era scritto niente sulla mano, avendogliela mostrata prima.

Levar dall'acqua un Soldo senza bagnarsi.

In un recipiente, non molto grande, mettete dell'acqua sino a tre centimetri circa di profondità; poi lasciate cadere in esso un soldo, oppure qualche altra moneta, e proponete agli astanti di estrarla colla mano dall'acqua senza bagnarsi le dita. Nessuno si crederà capace di farlo, e ne lasceranno perciò a voi la cura ed il vanto. Allora, avendo in mano un poco di licopodio — specie di musco che troverete dagli Speziali — gettate questa polvere sulla superficie dell'acqua, e ritirate il soldo, o la moneta, e vedrete che avrete potuto far ciò senza bagnarvi menomamente la mano.

Modo pronto per fondere il ferro.

Arroventate una verga di ferro, e quando è ben rosso presentategli un pezzo di zolfo. Il ferro si fonderà subitamente, e colerà goccia a goccia.

Se farete cadere queste gocce in un recipiente che contenga dell'acqua, esse formeranno, raffreddandosi, altrettante piccole pallottole, che potranno servire per pallini da schioppo.

Digitized by Google

Calamita artificiale.

Si comunica all' acciajo la virtù magnetica sospendendone verticalmente una lamina lunga circa 15 centimetri e larga 1 e $^1/_2$. Quanto più questa lamina rimarrà in tale posizione, tanto maggiore sarà la forza attraente ch' essa acquisterà.

Vi ha però un mezzo ancora più pronto per ottenere il medesimo effetto. Si pone una verga d' acciajo sopra una incudine ben pulita, e si stropiccia per lo lungo, sempre nella medesima direzione, con una grossa verga di ferro tenuta verticalmente, la cui estremità inferiore, cioè quella che serve per lo stropicciamento, sia arrotondata e liscia. L' operazione deve ripetersi più volte sopra tutti i lati dell' acciajo che si vuole calamitare, ed essa riescirà meglio se si avrà cura di mettere l' acciajo medesimo nella direzione del meridiano magnetico, ma un po' inclinato verso il nord, e se, soprattutto lo si collochi fra due verghe di ferro.

Dare agli oggetti l' apparenza del corallo.

Prendete della ceralacca rossa di qualità fina, sminuzzolatela con un coltello, mettetela in un bicchiere od altro recipiente di vetro, e versatevi sopra tanto alcool — spirito di vino — a 32 gradi almeno, quanto ne può occorrere per ricoprirla intieramente, ma non di soverchio.

Lasciate così in fusione il tutto per alcune ore, e la ceralacca si scioglierà, risultandone una specie di vernice bellissima, colla quale si potrà dare l'apparenza del corallo a molti di quei gingilli e lavoretti in car-

Digitized by Google

tone, filo metallico, cannucce ecc., coi quali soglionsi adornare i nostri salotti.

E rammentando qui simili oggetti di fantasia, non intendiamo di farne una descrizione, poichè essi possono variare all' infinito, a seconda del capriccio e della pazienza ingegnosa di chi è solito dedicarvisi. Vogliamo bensì far cenno di una sorta di tali lavori graziosi e di facile esecuzione, formati dapprima di cartone e indi incrostrati di miglio, riso, ceci, piselli ed altri semi vegetali già secchi, che vi si dispongono sopra con disegno a guisa di mosaico, facendoveli aderire, dopo di aver dato al cartone medesimo uno strato di colla da legnajoli. Quando poi il tutto sia bene asciugato, vi si applica la vernice rossa sopra descritta, servendosi di un morbido pennellino.

Si fanno di tal guisa piccole cornici da ritratti fotografici, scatole, astucci, panierine e mille altre galanterie diverse.

La dilatibilità dei solidi.

Si prenda un anello di ferro, o di altro metallo, ed una palla pure metallica che passi a perfetto calibro per l' anello medesimo. Riscaldata che sia questa palla se vi proverete a farla passare per l' anello, non vi riescirete altrimenti, perocchè il calorico ne avrà aumentato il volume: ma appena sia tornata fredda potrà passare senza nessuno sforzo.

Render la freschezza ai Fiori appassiti.

Quando i fiori sieno rimasti qualche tempo nell'acqua, cominciano ad appassire. Se volete allora render

Digitized by Google

loro la freschezza, dovete per alcuni istanti immergerne quasi tutto il gambo nell' acqua bollente. Poco tempo dopo vedrete i fiori rialzarsi sul loro stelo e riacquistare la primitiva freschezza

L' Arcobaleno artificiale.

Per produrre in piccolo questo fenomeno della Natura, bisogna attendere che i raggi solari entrino per qualche finestra in una camera. Allora, voltando le spalle al Sole e guardando verso la parte meno illuminata della camera, si sbruffa una boccata di acqua, scrosciando le labbra in modo che l'acqua sfugga a guisa di nebbia dalla bocca.

Nella quantità delle particelle d' acqua che saranno percosse dai raggi solari, si vedrà distintamente un' iride doppia, la quale tanto più sarà splendente, quanto più minute saranno le particelle acquee.

I Fagiuoli indiavolati.

Se in una pentola in cui si facciano cuocere dei fagiuoli, si mette un poco di mercurio — volgarmente detto *argento-vivo* — tanto, per esempio, quanto può contenerne un piccolo cucchiajo, si vedrà che appena l' acqua comincia a bollire, i fagiuoli scapperanno tutti fuori.

Gli Aghi galleggianti.

Poggiando leggermente alcuni sottilissimi aghi da cucire sulla superficie dell'acqua contenuta in un bicchiere ben pieno, essi sovrannuoteranno al liquido. Se l'esperi-

Digitized by Google

mento vien fatto con due aghi posti in direzione obliqua ed a distanza di qualche millimetro l' uno dall' altro, quell' ago, l' estremità del quale sia diretta verso la metà dell' altro, se ne avvicinerà rapidamente fino a toccarlo, facendo un piccolo moto di rotazione intorno al punto di contatto.

La camera infuocata.

Prendete un pignattino di terra nuovo e ponetevi dentro tre once di canfora e altrettante di spirito canforato; quindi preparate la camera che sia ben chiusa, e non traspiri aria. In mezzo alla medesima porrete un piccolo braciere con fuoco, poscia fate bollire gli oggetti, chiudendo ben bene la porta. Dopo qualche ora mandate qualche persona con lume acceso, e mentre aprirà la porta la vedrà tutta incendiata, senza timore però di danno alcuno.

Portare il fuoco sulla mano.

Fate un miscuglio di amido e di gomma arabica in polvere, a parti eguali, impastandolo con tuorlo d'uovo, in guisa da formarne una specie d' unguento, col quale vi spalmerete la mano. Asciugato che sia, potrete senza alcun timore portare per qualche tempo dei carboni accesi sul palmo della mano.

La Bottiglia mitragliatrice.

Prendete una botttiglia che sia senza bolle, vi porrete due oncie d' olio di vetriolo con tre oncie di limatura di ferro, o una misura di acqua: turate ben bene

Digitized by Google

la bottiglia, e quando sentite che si scalda, schiudetela con presentare al collo della medesima un pezzo di carta accesa, ove ne sortirà uno strepito fortissimo: riturerete poscia la bottiglia per venti volte continue, e farà sempre lo stesso.

Rendere un fiasco trasparente al bujo.

Prendete un fiasco liscio di cristallo, lungo circa sei pollici, che sia chiuso nella gola ermeticamente con un turacciolo pure di cristallo. Versatevi dentro, all'altezza di due pollici, dell'olio finissimo di garofano, poi un piccolo pezzo di fosforo perfetto della grossezza di un fagiuolo.

Dopo averlo ben chiuso, lo accosterete al fuoco guardando di girarlo sempre colle mani. Quando sentirete che il cristallo comincia a riscaldarsi un poco, di tratto in tratto scuoterete il liquore, e lo scalderete alternativamente, finchè vi accorgiate che il fosforo sia entrato in dissoluzione. Allora lo lascerete ben chiuso un'intiera giornata. Il giorno appresso, trovandovi nella maggiore oscurità, basterà che scuotiate alquanto il fiasco dopo averlo aperto, e chiuso in seguito fin che l'aria vi sia penetrata: dopo di che vi produrrà un lume sì chiaro come quello di luna, col mezzo del quale potrete distinguere tutti gli oggetti che vi stanno all'intorno, e potrete veder facilmente sull'orologio l'ora segnata.

Siccome questo lume non dura molto, lo riprodurrete scuotendo il fiasco, ed aprendolo e turandolo parecchie volte a vicenda, come sopra.

Digitized by Google

Il picoolo Gazometro.

Pestate del carbon fossile, ed empitene fino a metà un recipiente di coccio: per esempio un pentolo, che turerete con un tappo di sughero, o meglio con una rotella fatta di scorza di pino, lutando poi all' intorno con argilla. Sul centro di questo tappo o rotella, praticate un foro, onde adattarvi un tubo metallico sottile, a guisa di un becco di lampione a gaz: il cannello di una penna in metallo può servire all' uopo. Avvertite però che tale cannello abbia l' orifizio superiore molto piccolo, per il che gioverà schiacciarlo alquanto in quella estremità.

Preparato così il tutto, ponete su di un fornello ardente il vostro recipiente, ed il gaz idrogeno non tarderà a svilupparsi. Allora accostando un lume all' estremità del cannello, il gaz che esce dall'orifizio di questo si accenderà formando una fiammella vivace, simile a quelle che vediamo nelle pubbliche illuminazioni.

Digitized by Google

GIUOCHI PER PASSATEMPO

Far 7 pezzi con 2 colpi.

Prendete una fetta di pane, tagliatela a ferro di cavallo — come lo dimostra la figura 1 — e poi scommettete di farne sette pezzi con due soli colpi di coltello.

Per far ciò, tagliate dapprima con un colpo sulla traccia AB (Fig. 1): avrete così tre pezzi che collocherete com'è indicato nella figura 2, e con un secondo colpo di coltello sulla linea CD otterrete i sette pezzi come vi eravate proposto.

Fig. 1.

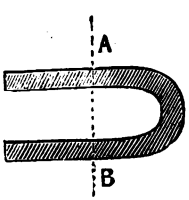


Fig. 2.

Digitized by Google

La croce coi Gettoni.

Formate sulla tavola — con tredici gettoni — una croce come è dimostrato dalla prima figura, ossia in guisa che contando dal basso all' alto, sia l' albero della croce tutto intiero, sia voltando sopra uno de'suoi bracci, se ne trovino sempre 9. Poscia togliete due gettoni, e formate un'altra croce come alla figura 2, e contando pel mede-

Fig. 1.

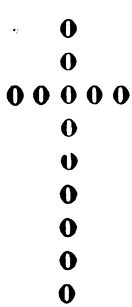
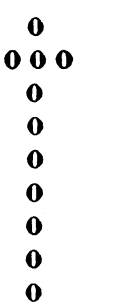


Fig. 2



simo verso troverete egualmente 9, quantunque abbiate tolto i due gettoni.

Sigillare una lettera in più colori.

Supponete che desideriate il vostro suggello di quattro colori, cioè: lo scartoccio dell' arma giallo, come la corona; l' interno dell' arma, rossa; il fondo del sigillo verde; e gli appoggi, o fregi se ve ne sono, neri.

Farete allora tanti impronti differenti del vostro sigillo, quante specie di cera differenti avrete da im-

Digitized by Google

piegare, procurando di farli tutti sopra una carta sottilissima. Ciò eseguito, prendete le forbici e tagliate sopra ogni impronto ciascuno degli oggetti che vi saranno da variare: principierete cioè a tagliare il fondo dell'arma, poi con un poca di saliva che vi metterete di dentro, lo porrete sul sigillo nel luogo che lo rappresenta; farete lo stesso per il cartoccio dell'arma, come anche per gli appoggi; poi quando il tutto sarà ben disposto, prenderete la cera verde che deve fare il fondo del sigillo, la farete liquefare come per suggellare la lettera, secondo il solito; infine posandovi sopra il sigillo ove son posti nell'incavo i differenti oggetti che devono variarlo, ciascuno di essi si troverà collocato naturalmente, e vi formerà un sigillo di quattro colori.

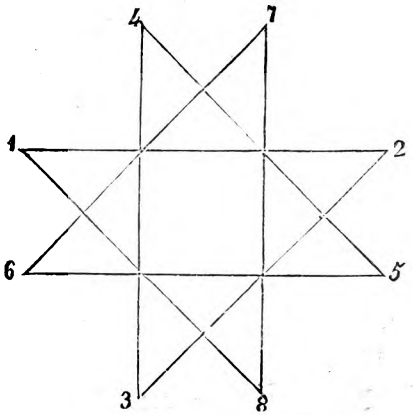
Collocare 7 Gettoni.

Tracciate più in grande una figura regolare eguale a quella che esponiamo qui appresso, il contorno della quale — come si scorge — è costituito all'esterno da otto angoli salienti. Ciò fatto, invitate qualcuno a situare successivamente 7 gettoni su sette di detti angoli, in modo che quando se ne situa uno, non vi sia ancora niente all'estremità di una delle due linee che formano l'angolo stesso su cui si situa il gettone.

Per quanto sembri facile una tal cosa, è ben raro che la persona a cui fu proposta, se non conosce il giuoco, possa indovinare la maniera per riescirvi; giacchè una volta che si è situato il primo gettone sopra uno degli angoli della figura, bisogna assolutamente seguire un certo cammino per posare gli altri senza difficoltà: e per poco che uno se ne discosti situando il secondo

Digitized by Google

od il terzo, rimarranno sempre in mano uno, o due gettoni, che non si saprà come sistemarli colle condizioni imposte.



Per intender bene questo passatempo, bisogna osservare che la figura, composta di otto linee, potrebbesi formare con un sol filo continuato, che partendo dal punto 1, si piegasse al numero 2 per andare all'angolo 3, e di là ai punti 4, 5, 6, 7, e 8, per ritornare al punto di partenza 1. Ora dunque, i punti o angoli 1, 2, 3, 4, ecc., sono quelli sui quali bisogna posare successivamente, secondo l'ordine dei numeri, i sette gettoni: ma perchè coloro che dovranno fare il giuoco non si accorgano di quest'ordine progressivo, non si debbono fare sulla figura i numeri, che noi abbiamo posti soltanto per l'intelligenza del giuoco che vogliamo spiegare ai nostri lettori. Quindi, colui che vorrà proporre questo passatempo, potrà bensì dar l'esempio dell'eseguimento, ma ciò farà con somma prestezza, dicendo:

Digitized by Google

— *Là non c'è niente, dunque lo poso qui; qui non c'è niente, dunque lo poso là,* ecc., e volgerà la mano rapidamente ora in una direzione, ora in un'altra, di maniera che gli astanti non possano seguirne i movimenti. È soltanto coll'occhio che l'operatore dovrà andar dietro al cammino accennato onde situare tutti e sette i suoi gettoni; e quando qualcuno vorrà fare altrettanto, credendo d'avere imparato, certamente non vi riescirà, se non avrà indovinato il segreto del giuoco.

Modo di levar la camicia senza spogliarsi.

Questo giuoco non esige che attenzione. Farete in modo da semplice che la persona si cavi il fazzoletto o collarino per isbottonare la camicia; poi scioglierete i bottoni delle maniche, e attaccherete un cordoncino sottile alla manica sinistra; indi passando la mano sul dorso della persona, caverete la camicia dalle brache, e la verrete tirando fin sopra la testa; poi tirandola ugualmente per davanti, la lascerete sopra il petto, passerete in seguito alla mano destra, a tirerete in giù questa manica a segno di farne uscire il braccio. Trovandosi allora la camicia preparata tanto nella manica destra, quanto sopra il petto, farete uso del piccolo cordone che avrete attaccato alla bottoniera della manica sinistra per prender la manica che dovrà essere rimontata, onde poter levar fuori il tutto da questa parte.

Per nascondere la vostra maniera di operare alla persona a cui levate la camicia ed agli spettatori, le coprirete la testa con un grembiale, di cui terrete un capo fra i denti.

Per far questa operazione più comodamente, mon-

Digitized by Google

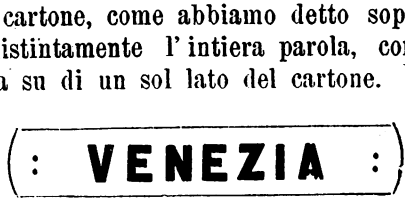
terete sopra una cassa, e farete tuttociò che occorre sotto il grembiale. Tale è il mezzo di cui si servono certi Giocolieri facendo questo giuoco in Teatro.

La parola magica.

Tagliate una piccola striscia di cartone, ed assicurate alle sue estremità — per mezzo di due buchi — due pezzetti di cordoncino, in modo che tenendo questi fra il pollice e l' indice di ciascuna mano, si possa far girare rapidamente il cartone su se stesso. Scriverete da un lato di questo cartone porzione di una parola, per esempio ·

e dall' altro lato le lettere a compimento della parola medesima

in guisa che queste ultime corrispondano agli spazj lasciati fra quelle scritte dal lato opposto, onde si trovino tutte su di una stessa linea; se poi farete girare con rapidità il cartone, come abbiamo detto sopra, vedrete apparire distintamente l' intiera parola, come se fosse stata scritta su di un sol lato del cartone.



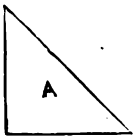
Digitized by Google

È questo un giuoco d'ottica assai piacevole, che può applicarsi anche a qualche disegno bizzarro, spartito ingegnosamente fra i due lati del cartone.

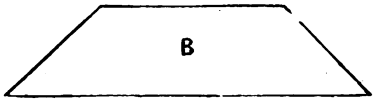
Formare una croce con 6 pezzi dati.

Presentate a qualcuno della Società sei pezzi di legno, o di cartone, foggiati a figure piane geometriche come sono disegnate qui appresso, cioè:

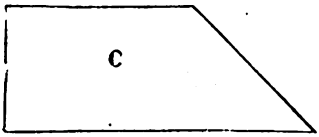
tre triangoli rettangoli **A**



due trapezoidi **B**



un trapezio regolare **C**

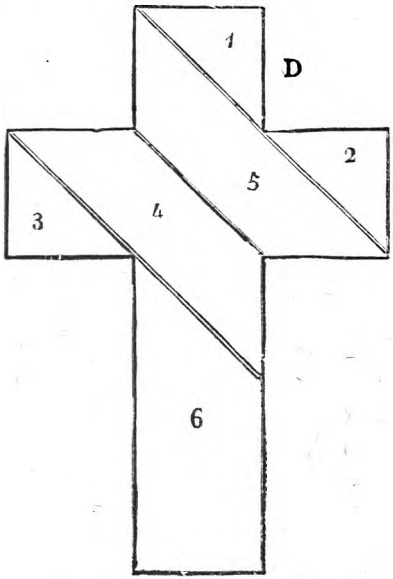


e ditegli di formare con questi una croce. Se egli non conosce già la combinazione geometrica del giuoco proposto, potrete scommettere che non riescirà a mettere insieme a dovere i pezzi che gli avete presentati, e dopo essersi ben bene lambiccato il cervello dovrà rinunziare all'impresa.

Allora sarà facile a voi di mostrargli la croce, componendola com'è dimostrato nella figura **D**, dove per

Digitized by Google

maggior chiarezza i tre triangoli sono segnati coi numeri 1, 2 e 3, i due trapezoidi coi numeri 4 e 5, ed il trapezio col numero 6.



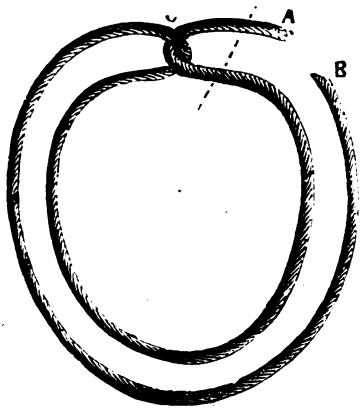
Il modo di disegnare e tagliare i sei pezzi accennati — anche in proporzioni più grandi — è semplicissimo se si guarda alla forma regolare della croce qui esposta: e basta avere le più elementari cognizioni di geometria per prepararli colla maggiore esattezza.

Tagliare una cordicella, e mostrarla intiera.

Bisogna piegare la cordicella che sarà lunga almeno un metro, nel modo che è indicato dalla figura qui ap-

Digitized by Google

presso, e tenerla colla mano sinistra nel punto *C*, onde nascondere il cappio ivi formato. Indi si fa tagliare questa cordicella fra *A* e *C*, dove sulla figura vedesi la linea punteggiata, e si fa intendere che per tal modo essa viene ad esser tagliata nel mezzo: ma si avrà cura di tener sempre celato sotto il pollice della mano sinistra il cappio *C*, che allaccia i due giri della cordicella. Allora si annoda il piccolo pezzo *A C*, che è stato tagliato, si prende il capo *B*, si fa scorrere la cordicella, e la si avvolge intorno alla mano sinistra, lasciando scivolare nella destra il pezzetto distaccato che comprende il nodo.



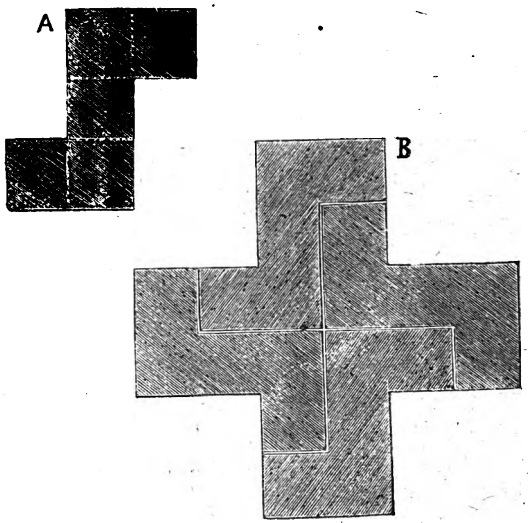
Poi frugando in tasca con questa mano, vi si lascia il detto pezzetto, e si finge di aver preso la polvere del *pimpirimpì* a fine, dicesi, di far disparire il nodo. Infine si svolge tutta la cordicella e si mostra ch'essa è intiera e senza nodo.

Questo giuoco s'impara meglio esercitandosi due o tre volte da sè: ma non bisogna ripeterlo una seconda volta in presenza degli astanti, perchè essi si accorgerebbero tosto che la corda diviene sempre più corta.

Digitized by Google

Formare una croce con 4 pezzi dati.

Tagliate su di un' assicella di legno, o sul semplice cartoncino, quattro pezzi fra loro eguali, della forma rappresentata dalla figura **A**, la quale, come facilmente si scorge, è composta di 5 piccoli quadrati — resi evidenti in detta figura da linee punteggiate — disposti a guisa di una dóppia squadra.

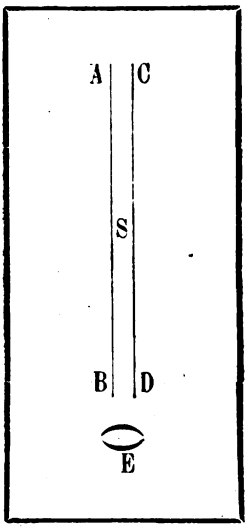


Se darete a qualcuno i quattro pezzi sopra accennati, e gli proporrete di formare con essi una croce regolare, lo vedrete molto imbarazzato, e difficilmente egli perverrà a comporre la croce com' è rappresentata dalla figura **B**, se già non ha veduto sciogliere il problema da altri.

Digitized by Google

Giuoco delle Ciliege.

Prendete un cartoncino assai sottile perchè sia ben flessibile, e fatevi due tagli longitudinali e paralleli, *A B* e *C D*, come sono indicati nella figura. Ne risulterà una piccola striscia, attaccata al rimanente del carton-



cino per le due estremità. Più sotto, circa un centimetro, fate una piccola apertura ovale *E*. Tirate a voi la striscia *S* — il che farà prendere al cartoncino una forma quasi circolare — e introducetela delicatamente, per non istrapparla, nell'apertura *E:* ripigliatela dalla parte opposta raddoppiata, e tiratela finchè sia passata tutta. Per tal guisa la striscia formerà al di là del buco una specie di cappio, pel quale passerete una delle due

Digitized by Google

ciliege che vi sarete procurate, congiunte però insieme pe' loro gambi. Allora farete ripassare per la stessa apertura la striscia unitamente ai gambi delle ciliege, raddrizzandola poi ben bene nella sua primitiva posizione, e facendo sparire ogni piega dal cartoncino. Avrete così allacciate in modo le due ciliege, che nessuno — all'infuori di chi conosce il giuoco — potrà rendersene ragione.

Proponendo quindi a qualcuno di togliere da quel laccio le ciliege, senza staccarne il gambo e senza danneggiare il cartoncino, sarete sicuro ch' ei non riescirà nell' intento se non operando in senso inverso — vale a dire alla guisa di cui vi siete servito per allacciarle.

In mancanza di ciliege si può servirsi di due pallottole attaccate all' estremità di un filo.

Una frittata impossibile

Scommettete con qualcuno che con tutto l' occorrente per fare una frittata, cioè: burro, o olio, uova, una padella e il fuoco, non riescirà a farla.

La scommessa sarà vinta se le uova che fornirete per la frittata saranno state prima assodate.

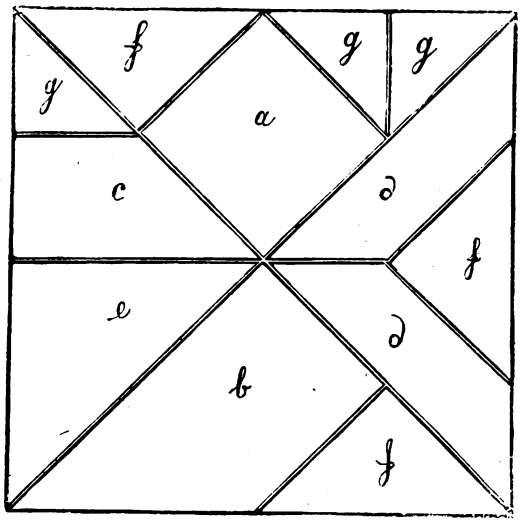
Modo di scolorare il vino.

Prendete un pezzo di carbone di legno, che sia poroso; pestatelo onde ridurlo in polvere, e mettete questa in una bottiglia, nella quale siavi del vino rosso. Agitate indi per qualche tempo la bottiglia, ed il vino perderà il suo colore divenendo gialliccio. Basterà poi lasciarlo riposare per separarne la polvere di carbone, e renderlo ancora bevibile.

Digitized by Google

Fare un quadrato con 12 figure geometriche.

Questo quadrato è rappresentato dalla figura che qui esponiamo, ed è formato, come si vede, di dodici pezzi o figure geometriche, cioè: un quadrato *a*, due trapezj regolari (di cui uno grande *b* ed uno più piccolo *c*), due



trapezoidi *dd*, e sette triangoli rettangoli — di cui uno grande *e*, tre medii *fff* e tre più piccoli *ggg* —

Preparati che avrete questi dodici pezzi, tagliandoli sul cartone, o sul legno colla scorta del disegno che abbiamo qui esposto, li presenterete ad una persona della Società, proponendole di combinarli insieme in modo da formare con essi, ed inpiegandoli tutti, un quadrato perfetto. Vedrete che difficilmente essa vi riescirà.

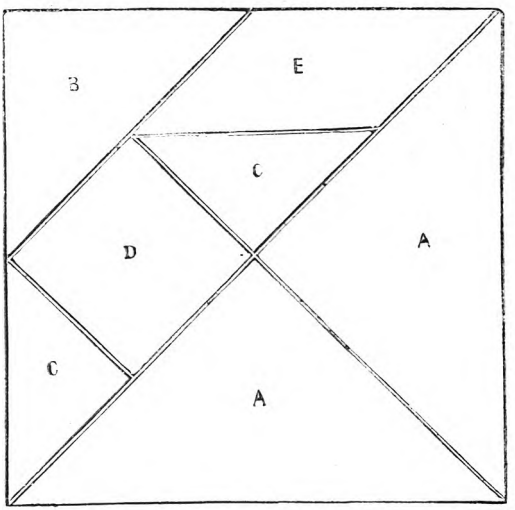
Anche con questi pezzi — come quelli precedenti

Digitized by Google

e susseguenti — si possono combinare a capriccio molte e svariate figure assai curiose.

Fare un quadrato con 7 figure geometriche.

La figura che qui rappresentiamo dimostra in qual modo devonsi combinare i sette pezzi, o figure geometriche, che si propongono per formare il quadrato.



Questi pezzi si fanno di cartone o di assicella di legno, e consistono come si vede, in cinque triangoli rettangoli di cui: due grandi *aa,* uno medio *b,* due più piccoli *cc,* un piccolo quadrato *d,* ed un romboide *e.*

Quando si vuol mettere alla prova la pazienza ingegnosa di qualcuno, gli si presentano i sette pezzi, separati l' uno dall' altro, o mescolati insieme, e lo s' invita a formare con essi un quadrato.

Digitized by Google

I medesimi pezzi servono anche a fare altri giuochi di combinazione, chiamati *rompi-capo*, e che consistono nel formare con essi svariate figure simmetriche rappresentanti talvolta oggetti ed utensili di uso domestico.

Il segno magico.

Sul palmo di una mano, e precisamente nel punto che corrisponde all'attaccatura del dito mignolo, segnate con una matita assai tenera una breve linea (*A*, fig. 1), la quale attraversi obliquamente quella traccia che apparisce nella pelle sul palmo stesso per piegatura delle ultime tre dita.

Fig. 1.

Fig. 2.

Fatto dunque un tal segno, mostratelo agli astanti e dite loro che voi — senza più toccarlo — sarete buono a convertirlo in una croce. Indi passate sotto il tavolino la mano segnata, piegate sul palmo le tre dita indicate, e la linea a matita si riprodurrà contro-stampata in ver-

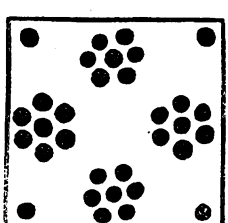
Digitized by Google

so trasversale a se stessa, rappresentando per tal modo una croce, tosto che abbiate riaperta la mano. Questo movimento però dovrete farlo con sollecitudine, e senza lasciarvi vedere, mentre avrete la mano nascosta sotto la tavola.

I quadrati bugiardi.

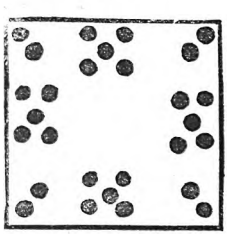
Un Mercante di vino, che era cieco, fece mettere nella sua cantina, sopra una tavola, 32 bottiglie di vino prelibato, ordinando al suo Garzone di collocarle in in guisa da formare come un quadrato, del quale ogni lato all'esterno presentasse 9 bottiglie. Il Garzone le dispose nel modo che appresso: formò, cioè, nel mezzo di ogni lato del quadrato un gruppo di 7 bottiglie, collocandone così 28, e le altre 4 le pose una per ogni angolo del quadrato stesso (Fig. 1).

Fig. 1.



Quadrato di 32 bottiglie.

Fig. 2.



Quadrato di 28 bottiglie.

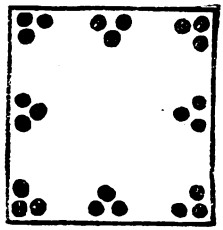
Così soddisfece alla volontà del padrone, il quale voleva contarne 9 per ogni lato. Infatti questo quadrato presenta da ciascun lato 9 bottiglie, vale a dire, un gruppo di 7 nel mezzo ed una bottiglia a ciascun' angolo.

Digitized by Google

Ora avvenne che il Garzone, a cui piaceva troppo il vino generoso, s' invogliò di berne, e quindi ne prese in tre volte 12 bottiglie, ossia 4 per volta: ma seppe sempre disporre in guisa le rimanenti bottiglie, che andando il padrone in cantina per assicurarsi del fatto suo, ne poteva contare egualmente 9 per ogni lato, e quindi non accorgersi della mancanza.

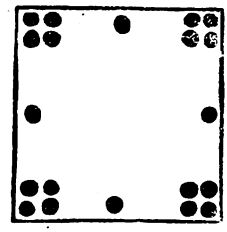
Le figure 2, 3 e 4 spiegano la causa di queste singolari combinazioni.

Fig. 3.



Quadrato di 24 bottiglie.

Fig. 4.



Quadrato di 20 bottiglie.

Si vede chiaramente che l' illusione deriva da ciò che i gruppi angolari del quadrato sono contati due volte, essendo essi comuni ai due lati. Quindi più sono le bottiglie che compongono questi gruppi, a scapito dei gruppi del mezzo, e più notevole sarà questo duplice conteggio. All' incontro, più grande è il numero delle bottiglie componenti i gruppi del mezzo a scapito dei gruppi angolari, e minore sarà la conseguenza dell' illusione.

L' apparizione magica.

Questo divertimento si fa dopo essersi intesi segretamente con una persona della Conversazione. Con-

Digitized by Google

verrete con questa, che quando essa sarà chiusa in una camera vicina e che vi sentirà battere un colpo, questo indicherà la lettera *A;* se ne batterete due significherà *B;* se tre, vorrà dire *C,* e così di seguito, secondo l'ordine delle lettere dell'alfabeto. Ciò stabilito, proponetevi di fare apparire ad una persona, che dovrà chiudersi in una stanza attigua, un animale qualunque a scelta di un'altra persona della Società; ed affinchè non venga ad offrirsi alcuno all'infuori di colui che già è d'accordo con voi, avvertirete che bisogna che la persona, la quale deve andare nell'altra stanza, sia assai coraggiosa, altrimenti non esser prudente ch'ella si esponga a questo esperimento: colui che è inteso con voi si offrirà subito, ed allora dandogli un lume appena vivo in mano, gli direte di metterlo per terra nel mezzo della stanza e di non spaventarsi di quanto starà per vedere. Chiuso poi l'amico nella stanza, prenderete un pezzo di carta nera ed una matita bianca, e inviterete qualcuno a scrivere su quella carta il nome dell'animale ch'essa desidera apparisca all'amico. Indi la ritirerete, la brucierete ad un lume, e la metterete in un mortajo insieme ad una polvere alla quale attribuirete una grande virtù. S'intende che prima avrete letto ciò che vi è stato scritto: supponiamo nel nostro caso sia un *lupo.* Voi prendete il pestello, come per triturare il tutto nel mortajo, e cominciate a battere 10 colpi per indicare, alla persona rinchiusa, la lettera *L,* e col pestello medesimo fate qualche rullo intorno al mortajo per avvertirla che non vi sono altri colpi; poscia battete ancora 19 colpi; per indicare la lettera *U,* e ripetete il rullo; poi altri 14 colpi per la lettera *P,* il solito rullo, e finalmente 13 colpi per indicare la lettera *O.*

Allorchè avrete accennato in tal guisa tutte le let-

Digitized by Google

tere, domandate alla persona che cosa vede. Essa non dovrà rispondere subito, onde dar luogo a credere che sia sorpresa dall' apparizione : ma dopo due, o tre domande dirà d' aver veduto un animale, che gli è sembrato un lupo.

Un tal giuoco, fatto con disinvoltura, non manca di effetto.

Una partita a Dominò coperto.

È questo un giuoco di grandissimo effetto : ma per eseguirlo dovrete mettervi preventivamente d' accordo con un amico, che avrete già iniziato nel segreto su cui il giuoco si basa.

Volgendovi poscia ad uno degli astanti, invitatelo a far con voi una partita a dominò. Accettato l' invito, mescolate bene i pezzi, lasciate ch' egli prenda i suoi otto, fate altrettanto, poi gli direte di porre in giuoco pel primo. Naturalmente egli poserà scoperto il suo pezzo.

— *Che diamine !* — esclamate — *giuocate ancora coll' antico sistema?*

— *Vale a dire ?*

— *Voglio dire che adesso si giuoca con i pezzi coperti : cioè così.*

E gli rivolterete il pezzo col nero di sopra.

— *Come ! Senza lasciar vedere i punti ?*

— *Precisamente ; ed io pure farò lo stesso.*

— *Ma allora come si fa a rispondere giusto al giuoco ?*

— *Per mezzo della scienza* spiritica !

— *Abbiate pazienza, ma io non so nulla di codesta scienza diabolica. Cedo il posto a chi lo vuole.*

L'amico col quale siete inteso, si fa allora innanzi

Digitized by Google

e si propone di giuocare egli in suo luogo. Voi ve lo fate seder di faccia; il giuoco muto comincia, e prosegue nel più assoluto silenzio; i pezzi vengono di mano in mano posati sul tavolino sempre coperti; gli astanti fanno circolo intorno a voi, e sono tutt'occhi per osservare la bizzarra partita che state giuocando. La loro sorpresa sarà anche maggiore allorchè terminato il giuoco e rivoltati tutti i pezzi pel giusto verso, questi si troveranno perfettamente combinati fra loro secondo le regole prescritte dal giuoco.

Ed ora, i lettori vorranno certamente conoscere il segreto di questo maraviglioso resultato. Eccoci pertanto ad appagare la loro curiosità. L'amico che si è inteso anticipatamente con voi, nel sedervi di faccia appoggia uno dei suoi piedi ad uno dei vostri, e questi così avvicinati si parlano scambievolmente con alternate pressioni, senza che niuno se n'accorga e nemmeno possa supporlo, stantechè lo strano linguaggio dei piedi ha luogo sotto il tavolino, talvolta opportunamente coperto di un tappeto. Voi sentite, per esempio, quattro piccoli colpi, o leggiere pressioni sul vostro piede? Ciò vuol dire che dovete rispondere a 4: posate, supponiamo, 4-3; battete quindi tre colpetti sul piede dell'amico per avvertirlo che deve rispondere a 3, e così di seguito. Il primo pezzo posato dovendo sempre essere un *doppio,* si sa che potete rispondere a quello da un lato, o dall'altro indifferente.

Un getto d'acqua.

Abbiate un cannello di vetro, di cui un'estremità sia più sottile dell'altra; prendete una bottiglia, riempitela d'acqua sino a due terzi della sua capacità, e

Digitized by Google

turatela con un tappo di sughero, il quale avrete forato per il lungo con un ferro rovente, onde passarvi a traverso il vostro cannello: questo dovrà rimanere verticalmente coll' estremità più grossa dentro la bottiglia, senza però toccarne il fondo — quantunque in prossimità di esso — e l' estremità più sottile libera al di fuori. Soffiate fortemente colla bocca per l' orifizio di questo cannello; poi ritiratevi, e tosto dalla bottiglia si slancerà pel cannello stesso un getto d' acqua, che non cesserà finchè non sarà uscito quasi tutto il liquido.

La giusta ripartizione del Patrimonio.

Un benestante è proprietario di un pezzo di terreno perfettamente quadrato, di cui vuol destinare una quarta parte *(A, Fig.* 1) ad un Ospizio di carità. La

Fig. 1.

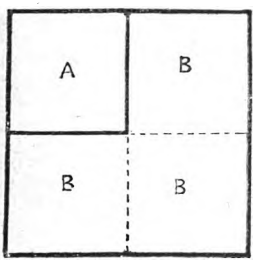
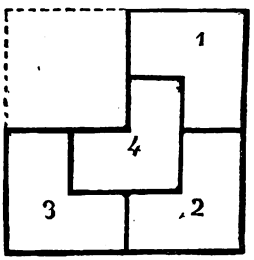


Fig. 2.



porzione che gli rimane *(BBB)* egli vorrebbe dividerla fra quattro suoi figliuoli, ma in modo che a ciascuno di essi risulti un pezzo di terreno eguale, e per forma, e per dimensioni.

Come si può fare? Se dal quadrato non si dovesse togliere la quarta parte per l' Ospizio, sarebbe ben fa-

Digitized by Google

cile dividerlo in quattro porzioni eguali, ed ognuno dei figli otterrebbe, allora, un pezzo di terreno eguale a quello destinato per l'Ospizio medesimo: ma vista la configurazione irregolare del terreno che resta disponibile per essi (Fig. 2), è difficile assai che qualcuno riesca a sciogliere il problema colle condizioni volute.

Non di meno vi è un mezzo ingegnosissimo per mettere in atto la volontà del padre, e la stessa figura 2 ci dimostra la ripartizione che venne immaginata (1, 2, 3 e 4), perchè ciascuno dei figli avesse un pezzo di terreno identico nella forma, e nelle dimensioni.

Far sì che uno spanda il vino che vuol bere.

E questa una burla che riesce meglio se vien fatta ad un amico che sia miope, o di vista corta. Ecco in che consiste questa burla.

Supposto che sieno venuti a farvi visita alcuni vostri amici, offrite loro da bere col pretesto di fare assaggiare una certa qualità di vino: farete pertanto recare un vassojo con sopra tanti bicchieri già pieni quante sono le persone che devon bere, avvertendo però che uno dei bicchieri sia messo capovolto. L'amico miope non si avvedrà dell'inganno, e siccome gli altri, con i quali avrete fatto un segno d'intelligenza, si saranno serviti prima di lui, egli prendendo senza alcun sospetto l'unico bicchiere che rimane sul vassojo, appena lo avrà sollevato, il vino ne uscirà tutto spandendosi.

Per capovolgere il bicchiere dopo che si sarà empito col vino od anco semplicemente con acqua tinta che lo rassembri, vi si posa sopra rovesciato il vassojo, e tenendo questo con una mano, mentre coll'altra si tiene il

Digitized by Google

bicchiere, si rivolta rapidamente l'uno e l'altro insieme in modo che l'orlo del bicchiere abbia sempre a combaciare col piano del vassojo e non distaccarsene menomamente. Il liquido vi riman dentro senza che se ne versi neppure una goccia. Allora si mettono accanto a questo gli altri bicchieri, si riempiono di vino, e si fa servire gli amici come abbiam detto.

I due rettangoli.

Prendete due pezzi di carta di forma quadrilatera rettangolare, perfettamente eguali fra loro. Posson' anche servire allo scopo due pagine staccate da un libro fuori d' uso, od un foglio di carta da lettere diviso nel mezzo.

Fig. 1.

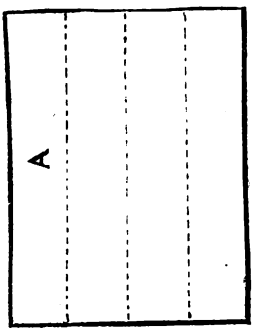
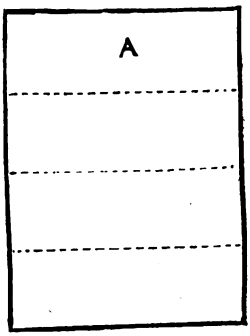


Fig. 2.



Uno di questi due pezzi lo piegherete in 4 per il lungo, e ne staccherete la quarta parte (**A**, fig. 1). L'altro pure piegherete, in 4, ma per il largo, e ne staccherete egualmente la quarta parte (**A**, fig. 2).

Fatto ciò, avrete due rettangoli differenti fra loro nella forma, ma pur tuttavia eguali nell' estensione del-

Digitized by Google

la superficie; perciocchè essendo essi già eguali l'uno all'altro in origine, ed avendo voi tolto ad ognuno di essi — sebbene in verso contrario — la quarta parte, ne risulta che anco le porzioni rimaste rappresentano, in forme diverse, una stessa estensione di superficie (Fig. 3 e 4).

Fig. 3.

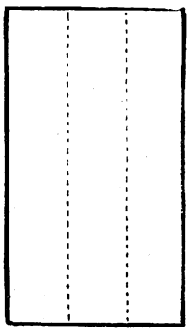
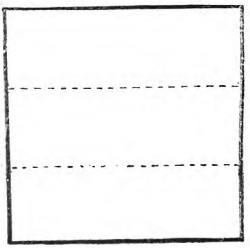


Fig. 4.



Ora si tratta di mostrare a qualcuno questi due rettangoli, proponendogli di tagliarne uno a sua scelta, per metà, ossia in due parti eguali fra loro, ma in maniera tale, che desse, riunite insieme in altra guisa, formino un rettangolo identico a quello dei due che non venne tagliato.

La soluzione di questo problema può dare a pensar molto, anco a quelli che di geometria han fatto qualche studio — massime se non si lascerà loro vedere con qual regola i due pezzi di carta furono dapprima tagliati per ridurli a quelle forme diverse. Non pertanto ell'è facile cosa.

Supponiamo che siasi scelto il rettangolo rappresentato dalla fig. 3. Trasversalmente alle pieghe rimaste sulla carta si ripieghi questa in 4; indi colla for-

Digitized by Google

bice la si taglia diagonalmente a zig-zag sulle tracce delle pieghe stesse, come è indicato dalla figura 5. Ne risulteranno due pezzi in forma di scalèo eguali l'uno all'altro, i quali, ricongiunti fra loro scalati d'un gradino, formeranno il rettangolo che rappresentiamo colla fig. 6, identico all'altro che non fu tagliato (Vedi fig. 4).

Fig. 5.

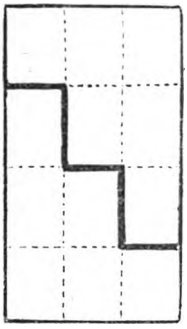
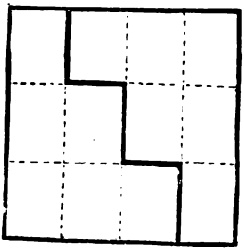


Fig. 6.



Se invece si avesse voluto ridurre quest'ultimo alla forma dell'altro rettangolo, la stessa fig. 6 ci dimostra come lo si avrebbe dovuto tagliare per indi ricongiungerne le due parti in modo da rappresentare la fig. 5; ossia un rettangolo identico a quello designato dalla fig. 3.

Indovinare bendato, i punti del Dominò.

Date a qualcuno un giuoco di Dominò; ditegli di stenderne i pezzi sulla tavola, concatenandoli fra loro secondo le regole del giuoco, ed in modo che tutti sieno impiegati, non dovendone restare escluso alcuno. Intanto voi vi ritirerete in altra stanza ovvero vi farete benda-

Digitized by Google

re gli occhi, per non vedere come vien disposto il giuoco.

Quando vi avviseranno che l'operazione è compiuta, voi — con gran sorpresa di tutti — direte ad alta voce i punti che si trovano ai due estremi del giuoco.

Come può avvenire un simile prodigio? In un modo semplicissimo: allorchè lasciate sulla tavola il Dominò, abbiate l'avvertenza di toglierne furtivamente un pezzo, il quale, dopo guardato, nasconderete nelle vostre tasche. I punti rappresentati da questo pezzo saranno quelli che necessariamente dovranno risultare alle estremità opposte del giuoco: così, se avrete, per esempio, prelevato il 2 5, si troverà che da un lato il giuoco finisce con *due*, e dall'altro con un *cinque;* se invece aveste preso il 3-6 si troverebbe ad una estremità un *tre* ed all'altra un *sei* ecc. Dovete però fare attenzione di non prelevar giammai un *doppio.*

Il giuoco può esser ripetuto più volte, senza pericolo che ne venga scoperto il segreto — specialmente se ogni volta preleverete un pezzo diverso.

Giuochi ouriosi di astuzia.

Prendete tre pezzetti di pane, o di qualche altra cosa buona a mangiarsi: mettete tre cappelli sopra un tavolino, e scommettete che dopo aver mangiato i tre pezzetti sopraccennati, voi li farete trovare sotto quello dei cappelli che vi sarà indicato.

Per fare questo giuoco — che consiste in un'astuzia — non avete che a mettervi in capo il cappello che vi venne indicato: infatti, i tre pezzetti di pane essendo nel vostro stomaco, si troveranno sotto il cappello col quale vi siete coperto.

Digitized by Google

Potete anco scommettere di gettare in aria una patata *cruda,* e raccoglierla quindi in terra, *cotta.* L'astuzia consiste in ciò: che cadendo essa su di un pavimento fatto di mattoni, questi essendo di *terracotta* daranno ragione al proponente della scommessa.

Altro giuoco curioso è quello di proporre alla Conversazione che voi prenderete impegno di far salire l'acqua in un bicchiere. Per eseguirlo vi adoprerete nel seguente modo:

Mettete dell'acqua in un piatto; poi prendete un bicchiere, nel quale getterete un pezzetto di carta accesa, e tosto, mentre la carta brucia ancora, rovescerete lo stesso bicchiere, posandolo capovolto in mezzo al piatto contenente l'acqua. Questa, all'istante, salirà tutta entro il bicchiere e vi rimarrà così innalzata.

La Moneta sotto il Cappello.

Oltre a quelli suaccennati, avvene un altro singolarissimo, che non può fare a meno di destare ilarità.

Fate mettere da qualcuno una moneta sul tavolino, e copritela poscia con un cappello alla vista di tutti. Direte allora, che voi sarete buono di togliere quella moneta senza toccare il cappello, sul quale anzi farete tenere le mani da altra persona, e ne farete scommessa. Questa accetta, e voi — per dare qualche apparenza magica al vostro giuoco — pronunzierete alcune parole strane e senza significato, come ad esempio le seguenti:

— *Sbruffia baruffia, befana senza scuffia, venite, vedete, l'oggetto vi prendete; racchia cornacchia, rèo nèo zacchèo, Satana e Zabalà, la moneta se ne va.*

Dopo ciò domandate alla persona che tiene le sue mani sul cappello, se crede che la moneta vi sia sempre

Digitized by Google

sotto; e comunque vi risponda, ordinatele di alzare il cappello. Allora voi prendetevi lestamente la moneta, e dite:

— *Vedete, Signori miei, come io ho potuto prendere questa moneta senza toccare il cappello che la copriva!*

Infatti non siete voi che avete alzato il cappello.

Quest' astuzia farà ridere tutti gli astanti.

I tre mariti gelosi.

Tre amici colle rispettive spose si propongono di passare insieme un' allegra giornata in campagna. Il caso li fa giungere in riva di un fiume, ch' essi provano vaghezza di tragittare: ma non vi è all' uopo che una piccola barca, capace tutto al più a portare due persone, compreso colui che deve remare. Essi capiscono che bisogna fare il passaggio a due per volta, e che ad ogni gita uno deve rassegnarsi a tornare indietro per ricondurre la barca. Pertanto, sposi come erano di fresca data e gelosi delle loro donne, esitano alquanto al pensiero di dover forse lasciare ciascuno in compagnia dell'amico e senza testimonj la propria moglie. Si palesano francamente a vicenda questo loro scrupolo, e già stanno per abbandonare il progetto, quando uno di essi, dopo essersi lambiccato il cervello per qualche tempo, annunzia ai compagni di aver trovato il modo di tragittare a due per volta, il fiume, senza che per questo nessuna delle tre donne venga a trovarsi, nè sull'una o sull'altra delle due sponde, in compagnia d' uno di essi che non sia suo marito, se quegli non ha seco anco la propria moglie — testimone, questa, ritenuta comunemente abile e

Digitized by Google

idonea ad evitare qualunque indiscretezza, ed a tranquillare quindi le gelose apprensioni dei mariti.

Ecco adesso quale fu la combinazione immaginata per soddisfare alle suddette condizioni. Per spiegarci bene, designeremo i tre amici coi numeri 1, 2 e 3.

Il numero 1 passa pel primo il fiume insieme colla propria moglie, la lascia sull' opposta riva, e riconduce la barca. Esso prende allora il num. 2 e lo tragitta egualmente sull' altra sponda, dove rimane con sua moglie, mentre il num. 2 torna indietro per ricondurre la barca.

Questi, cioè il num. 2, prende a sua volta la propria moglie, la fa tragittare sull' altra riva — dove già si trova il num. 1 con la moglie — e ve la lascia per ricondurre esso nuovamente la barca.

Allora il numero 3 fa passare il fiume al num. 2; lo lascia di là, e torna indietro a prendere la propria moglie, che tragitta l' ultima, restando così tutti sulla nuova sponda.

In questa combinazione si è avuto anche la giusta ripartizione della fatica, perocchè ognuno dei tre uomini ha remato tre volte, passando e ripassando il fiume.

La Moneta ambulante.

Rovesciate un bicchiere vuoto sopra una tovaglia, lasciandovi sotto una piccola moneta: ma procurate che l'orlo del bicchiere posi sopra una piccola crosta di pane, affinchè rimanga un poco d' intervallo fra esso, e la tovaglia.

Allora proponete agli astanti di togliere la moneta di sotto al bicchiere senza toccare nè l' una nè l' altro, e senza servirsi di alcun' ordigno. Probabilmente nessuno

Digitized by Google

riescirà alla prova, e voi potrete dar saggio della vostra abilità operando nel modo che appresso. Mettete una mano sulla tovaglia a poca distanza dal bicchiere e in faccia all' intervallo accennato, e coll' unghia del dito indice grattate la tovaglia: e vedrete per tal modo la moneta muoversi lentamente e venire a voi sino a toccarvi il dito.

La Quercia in miniatura.

Se si mette sospesa ad un filo una ghianda di quercia circa un centimetro di distanza dalla superficie dell' acqua contenuta in un bicchiere, e che si lasci così sospesa per alcuni mesi, la ghianda germoglierà mettendo una radice nell' acqua e buttando più tardi un grazioso ramoscello adorno di foglie verdi.

Questo fenomeno di vegetazione può durare più di un anno, se si ha cura di cambiar l'acqua.

Dividere una Mela senza tagliar la buccia.

Scegliete una bella mela, che sia sana e non abbia magagne sulla buccia, e con una gugliata di seta o di refe forte e con un ago fate all' ingiro di essa dei punti lunghi circa due centimetri, partendo dal picciuòlo e rimettendo sempre l' ago nel medesimo buco per dove è uscito avanti, in guisa che esternamente non apparisca sulla mela nessun punto, ma bensì il filo rimanga, per tutto il giro della mela, al disotto della sua buccia. Poscia, tenendo fermo uno dei capi del filo, tirate l' altro a voi, finchè abbiate estratto fuori tutta quella porzione del filo medesimo che al disotto della

Digitized by Google

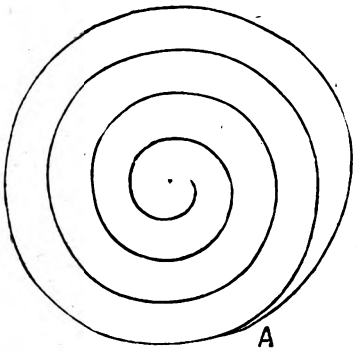
buccia circondava la mela, e avrete così diviso questa internamente per metà, senza tagliarne la buccia.

Ripetendo l'operazione trasversalmente una o più volte, si taglierà allo stesso modo la mela in quattro, in sei, otto spicchi a piacere; e dando allora la mela a qualcuno a mondare, sarà bella la sorpresa che questi proverà, allorchè tolta appena la buccia, troverà il frutto già diviso a spicchi.

Il Mulinello improvvisato.

Tagliate un piccolo disco di carta un po' grossa; tagliatevi sopra una linea a spirale, che partendo dalla

Fig. 1.



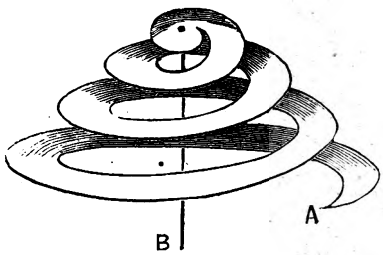
circonferenza venga ad avvicinarsi al centro, come lo dimostra la figura 1, e colle forbici, o con la punta di un temperino praticate un taglio continuato su tutta la linea stessa.

Ciò fatto, appoggiate il centro di questo disco sulla punta di un lungo ago, senza perforare la carta, e pren-

Digitized by Google

dendo l' estremo *A*, tirate un poco in basso le spire, in modo che il disco prenda la forma del verme di una vite conica, com' è rappresentato dalla figura 2.

Fig. 2



Se tenendo questo semplicissimo apparecchio per l' estremità inferiore dell' ago *B*, lo avvicinerete alla canna di una stufa, ovvero lo porterete al disopra di un fornello o di una lucerna accesa, vedrete la spirale prendere all' istante un moto di rotazione intorno all' ago, e girare tanto più veloce, quanto maggiore sarà la corrente d' aria prodotta dal calorifero.

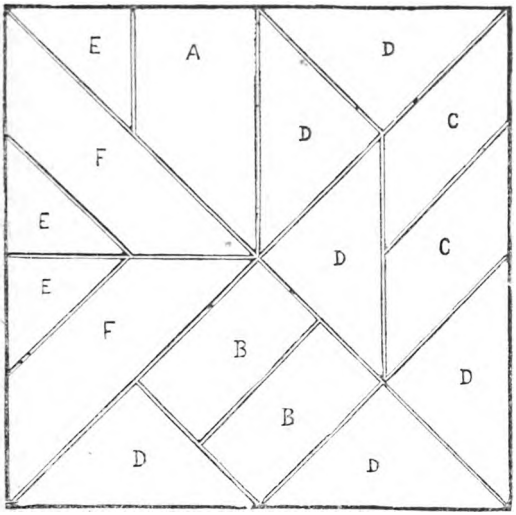
L' uccello e la sua gabbia.

Tagliate un pezzetto di cartone in forma ovale: dipingetevi sopra da una parte un uccello, dall'altra disegnatevi una gabbia proporzionata alle dimensioni dell'uccello stesso; e finalmente, mediante due piccoli buchi assicurate alle due estremità opposte dell' ovale due fili di refe, per mezzo dei quali, tenendoli ciascuno fra il pollice e l' indice delle vostre mani, farete girare rapidamente il cartone. Vedrete allora l'uccello apparir dentro la gabbia, e questa rimaner vuota tosto che cesserete di far girare l' apparecchio.

Digitized by Google

Fare un quadrato con 16 figure geometriche.

Ecco altri sedici pezzi, o figure geometriche, colle quali si può — combinandole opportunamente insieme — formare un quadrato perfetto com'è rappresentato dalla qui unita figura.



Questi pezzi, come abbiamo già detto per altri consimili giuochi di combinazione, si fanno di cartone o di assicella di legno, e consistono di un trapezio regolare *a*, due rettangoli *bb*, due romboidi *cc*, nove trangoli rettangoli (di cui sei grandi *dddddd*, e tre piccoli *eee*), e due trapezoidi *ff*.

Allorchè volete fare il giuoco con qualcuno, gli darete i sedici pezzi sopra accennati e gli direte di formare con essi — combinandoli insieme sul tavolino ed im-

Digitized by Google

piegandoli tutti — un quadrato perfetto. Ben difficilmente l'amico riescirà nella prova, e sarà assai più probabile ch'egli, esaurendo la pazienza, finisca per rinunziare all'impresa. Allora sarà facile a voi, che conoscete la combinazione dei pezzi, di rappresentare con essi il richiesto quadrato.

La Moneta scrivente.

Prendete una scatoletta tonda di latta, il cui diametro sia di poco maggiore a quello di uno scudo da 5 lire di argento. Tagliate 10 o 12 rotelle di carta bianca, e sopra ognuna di queste scrivete con inchiostro comune una domanda diversa, per esempio:

— *Avrò vita felice? — Sarò stimata nel mondo? — Troverò presto uno sposo?* e simili.

Tosto a ciascuna domanda scrivete poi una conveniente risposta, ma con agro di limone in luogo d'inchiostro, servendosi di una penna nuova d'oca, di guisa che tali risposte sieno invisibili.

Allorchè dunque vorrete fare il giuoco, presenterete ad una Signorina le suddette cartine, dicendole di sceglierne una a suo piacere. Poi porgetele la scatoletta di cui abbiamo parlato sopra, e dite alla stessa Signorina di osservarla e di posarla sul tavolino. Finalmente cavate dalle vostre tasche uno scudo d'argento, che direte essere una moneta divinatoria regalatavi da un'Astrologa Egiziana, ed affumicatela al lume d'una lucerna, tenendola ferma con pinzette od anco con una forbice:

— *Poichè* — soggiungerete — *questa moneta non può dar saggio della sua virtù se non dopo essere stata ben bene affumicata, essendo il fumo l'inchiostro degli Oracoli.*

Digitized by Google

Quando la moneta sarà diventata nera, ordinerete alla Signorina di mettere nella scatola la cartina da essa scelta, e voi tosto vi poserete sopra la vostra moneta chiudendo indi la scatola. Dopo due minuti — che con l'orologio alla mano fingerete di non dovere oltrepassare — farete riaprire la scatola e prendervi la cartina sulla quale, sotto alla domanda, apparirà scritta in giallo la desiderata risposta: perciocchè il calore della moneta agendo sull'agro di limone, farà vedere lo scritto dapprima invisibile.

Come si capisce, l'affumicare lo scudo non è che un pretesto per mascherar meglio il giuoco; giacchè lo scopo vero di tale operazione è quello di scaldare fortemente il metallo, acciò possa produrre l'effetto voluto sulla scrittura della risposta.

Fuoco prodotto per strofinamento.

Con un pezzo di legno secco ed acuminato sfregate celermente, e senza posa, sopra un altro pezzo di legno piano e duro, ed in breve tempo vedrete ch' esso prenderà fuoco. È questo il metodo che adoprano i Selvaggi, che non hanno altri mezzi per produrre la combustione.

I migliori legni per questo esperimento sono il gelso, strofinato contro il bosso, e l'alloro contro l'edera.

Mangiar la candela.

Mediante un cannello di latta, od anco semplicemente servendovi di un coltello, tagliate da una grossa mela un cilindretto della grossezza di una candela comune. Superiormente — ove dovrebbe esser il lucignolo — praticatevi un piccolo buco, ed in questo incastrate uno

Digitized by Google

spicchio di noce, che procurerete sia rancida e oleosa, perchè meglio arda, facendo le veci del lucignolo.

Se, fatto ciò, adatterete questa finta candela ad un candeliere, e poscia l'accenderete, l'illusione sarà più completa, e potrete allora scommettere che voi siete buono a mangiarvi quel pezzo di candela. Accettata la scommessa, spegnerete il mozzicone, e ve lo mangerete con gran sorpresa degli astanti.

Questo giuoco vuol' esser fatto con sollecitudine, non potendo la noce ardere lungamente. Inoltre tale candela dovrà esser preparata assai di recente, perchè la mela tagliata, come ognun sa, cambia assai presto di colore, e di bianca diventa bruna — il che accadendo, si rivelerebbe l'inganno.

I Ritratti ridicoli.

Prendete un bicchiere da tavola di cristallo arrotato; posate sul suo fondo — internamente — uno specchietto, e sopra a questo adattatevi una rotella di cartone che abbia un foro ovale nel mezzo, pel quale apparisca lo specchio.

La rotella di cartone dovrà essere del diametro stesso del bicchiere, affinchè vi entri con precisione e possa tenere obbligato lo specchietto. Il foro ovale sarà della grandezza di una noce, o poco più. Prima però di adattare la rotella in fondo al bicchiere, vi avrete disegnato sopra — all'ingiro del foro — una cuffia da vecchia, o un cappellaccio, o un'acconciatura bizzarra qualunque.

Preparato così il giuoco, se direte a qualcuno di guardare per entro il bicchiere da una certa distanza, la persona che vi si proverà resterà molto sorpresa nel

Digitized by Google

vedere il proprio viso stranamente camuffato con una cuffia, od altro che siavi stato impresso.

Lo scherzo riescirà meglio, e l'illusione sarà più completa, se vi sarete servito di uno specchietto convesso, di quelli cioè, che rimpiccoliscono gli oggetti; poichè in tal caso si potrà guardarsi da vicino, e veder quindi la propria immagine più netta. In conclusione, la distanza per guardare in fondo al bicchiere deve esser sempre regolata in modo che l'immagine del viso possa prodursi tutta intiera, e riempire esattamente il foro ovale praticato sul cartone.

Bever l'acqua sotto il vino.

Versate dell'acqua in un bicchiere, empiendolo sino a metà; mettete a galleggiare sopra quest'acqua una rotella fatta di mollica di pane assai sottile, e su questa versate a goccia a goccia del vino rosso, finchè abbiate riempito il bicchiere.

Allora, ritirando dolcemente la mollica di pane, vedrete il vino rimanere separato dall'acqua al disopra di questa.

Disposti così i due liquidi, se vorrete bever prima l'acqua senza muovere il bicchiere, prenderete un cannello di paglia, di vetro, o anco di carta, e immergendolo sino al fondo del bicchiere, aspirerete col mezzo di esso tutta l'acqua che si trova sotto al vino.

Moltiplicazione delle Monete.

Provvedetevi di un bicchiere conico, cioè che sia più largo alla bocca che alla base; mettetevi dentro una piccola moneta; versatevi dell'acqua fino a metà; posate

Digitized by Google

poi un vassojo sull' orlo del bicchiere, e tenendovelo fermo con una mano, coll' altra capovolgete prontamente il bicchiere senza farne uscir l' acqua. Allora vedrete dentro il bicchiere due monete, delle quali una, più grande, poserà sul vassojo, e l'altra, della stessa dimensione di quella che ci avete messo, apparirà più in alto sulla superficie dell' acqua.

Questa illusione ottica, farà maggiore effetto, se avrete messo nel bicchiere una lira d' argento, perocchè essa apparirà della dimensione di uno scudo da 5 lire, sopra il quale, più in alto, si vedrà la lira medesima. Così sembrerà vi sieno nel bicchiere sei lire, mentre in realtà non ne avrete messa che una. Sarà necessario che la moneta sia rivoltata coll' effigie di sopra, onde non si vegga la parte ove sta espresso il valore.

Il grave tira il leggero.

Prendete una piccolissima piuma, od anco qualche altro corpo leggerissimo, come una pallina di sughero, un pezzetto di carta, un fiocco di cotone, ecc.; ed abbiate una grossa palla di ferro, o di altro metallo. Mostrate a qualcuno questi due corpi così diversi nella materia e soprattutto nel peso, e scommettete che lasciandoli cadere nello stesso tempo da qualunque altezza, il corpo leggiero acquisterà la velocità di quello pesante, ed ambedue giungeranno al suolo nel medesimo istante.

Per realizzare questo fenomeno non dovete fare altro che posare sulla palla di ferro la piuma, o altro che sia, e lasciare indi cadere il tutto. La palla — rompendo l'aria — fa strada al corpo leggiero, il quale per tal modo, non trovando altrimenti la resistenza dell'aria,

Digitized by Google

segue, nella caduta, il corpo più pesante senza mai distaccarsene.

Ciò prova che tutti i corpi, ove non avessero ad incontrare resistenza nell'atmosfera, sarebbero attratti al suolo con egual forza relativa all'altezza della caduta, e non relativamente alla loro specifica pesantezza.

L'esperimento di cui abbiamo parlato qui sopra può farsi con miglior effetto, lasciando che la caduta abbia luogo da una finestra al sottoposto giardino.

Far fuoco dalla bocca.

Questo giuoco è di effetto sicuro, massimamente se lo si eseguisce al bujo. Sembra a primo tratto di qualche difficoltà, ma invece è facilissimo. Eccone la spiegazione.

Accendete un pezzetto d'esca, ed avviluppatela in un poco di stoppa, formando come una pallottola assai soffice, che metterete in bocca; respirate, mandando il fiato fuora, e la stoppa, accendendosi, ne escirà dalle labbra fuoco e fumo.

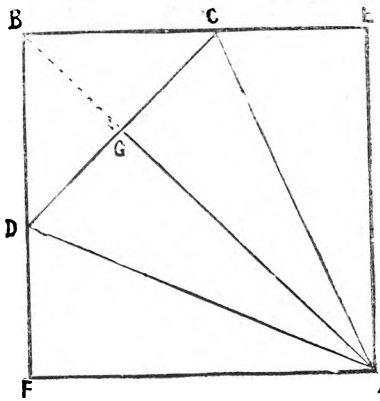
Chi fa il giuoco deve aver cura di non aspirare mai — cioè di non tirare a sè il fiato — perchè inghiottirebbe necessariamente il fumo, e fors'anco il fuoco. Prima che la stoppa sia tutta bruciata devesi sputar fuori insieme coll'esca, onde non correr pericolo di scottarsi il palato, o la lingua.

Formare un quadrato con cinque triangoli.

Tagliate sulla carta un quadrato perfetto; piegate questo diagonalmente sulla linea *AB*; poi piegatelo ancora portando i lati *AE* e *AF* sulla prima piega, in modo che ne risultino le nuove linee *AC* e *AD*, le

Digitized by Google

quali in conseguenza divideranno esattamente per metà i due angoli formati colla prima piegatura; indi fate un' ultima piega *CD;* tagliate su questa con una forbice, per separare il triangolo *CBD* dal resto del quadrato, e infine tagliate anco sulle pieghe *AC*, *AG*, e



AD, onde separare egualmente gli altri triangoli *AEC*, *AGC*, *AGD* e *AFD*. Avrete così in tutto 5 triangoli rettangoli, dei quali gli ultimi quattro saranno perfettamente eguali fra loro.

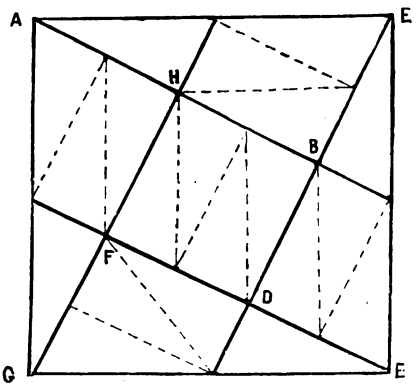
Dopo fatta l'operazione ora descritta, sembrerà cosa facilissima il riunire i cinque triangoli per formar nuovamente il quadrato: ma se darete quelli a qualcuno che non conosca il giuoco, e non abbia veduto in qual modo lo avete preparato, e gli direte di formare con essi un quadrato, state pur certi che se vorrà provarsi, farà molti tentativi senza venirne a capo.

Fare un quadrato con 20 triangoli.

Fate dapprima un quadrato perfetto con un pezzo di cartoncino bianco; tracciatevi sopra le linee rette che

Digitized by Google

si scorgono sulla figura, ed avrete così formato venti piccoli triangoli rettangoli, che indi separerete fra loro servendovi di una forbice, o della punta d'un temperino. Se avrete eseguito bene il disegno, tutti questi triangoli vi riesciranno perfettamente eguali fra di loro.



Quando vorrete fare il giuoco proporrete a qualcuno di ricomporre il quadrato impiegando tutti i 20 triangoli che gli porgerete: ed allora vedrete che per quanto studio uno vi metta, troverà sempre che gli cresce, o gli manca qualche triangolo, per formare il quadrato perfetto.

Ora dunque, per potersi ricordare la disposizione dei pezzi, bisogna considerare questa figura come composta di un piccolo quadrato *bdfh*, collocato nel mezzo, e di quattro grandi triangoli rettangoli, quali sono *abc*, *cde*, *gha*, che gli girano intorno, che a loro volta sono formati ciascuno di un piccolo triangolo e d'un trapezio. Facciamo anche osservare che questo piccolo triangolo e questo trapezio, disposti diversamente, possono formare

Digitized by Google

un piccolo quadrato, e che per conseguenza si può far consistere questo problema nel comporre un gran quadrato con 5 piccoli quadrati.

La Figura che spegne e quella che accende.

Disegnate sul muro, o su di un intavolato due teste: nel mezzo della bocca fate a ciascuna un piccolo buco, e in uno di questi introducete un pezzetto di fosforo, e nell'altro alcuni granelli di polvere da schioppo. Fatto ciò, se avvicinerete una candela accesa alla bocca di quella figura ov' è la polvere, questa, esplodendo, produrrà una specie di soffio bastevole per spegnere la candela: ma avvicinando tosto questa — che avrà tuttora caldo lo stoppino — alla bocca dell' altra figura, il fosforo, accendendosi, la riaccenderà.

Invece di disegnarle, le due teste, si possono invece formare con argilla od altre materie; ed invece di praticare il buco sulla loro bocca, si può con migliore esito mettere fra le loro labbra un piccolo cannello di latta, che per una si munisce di un pezzetto di fosforo, e per l' altra si carica con alcuni granelli di polvere, come sopra abbiam detto.

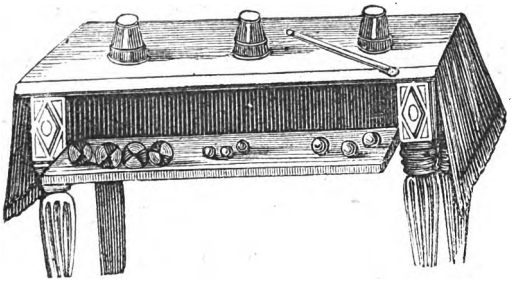
Digitized by Google

GIUOCHI DI BUSSOLOTTI

Della tavoletta ed altri accessorj.

I Giuochi che or ora andremo a descrivere, necessitano l'intervento di una tavola; è necessario anzitutto accennare a quest' ultima.

Una tavola da giuocoliere, ovverosia da Prestigiatori, è quello che occorre. Essa dev' esser fornita della sua *servente,* e della sua *cassettina* conforme la figura seguente:



La *servente* è una tavoletta su cui depongonsi degli oggetti che si debbono far comparire. La *cassettina* è una piccola scatola costrutta unicamente in istoffa

Digitized by Google

guernita di ovatta e trapunta, per darle una certa consistenza; essa serve a ricevere senza rumore gli oggetti che vi si gettano rapidamente, per poi farli sparire agli occhi degli spettatori. Questa cassettina non essendo attaccata alla *servente,* può sprofondarsi nell' interno della tavola quando non è più necessaria.

Occorrono inoltre: Tre bussoli, una bacchetta, sei moscate, quattro palle di cencio, e una saccoccia.

I *bussoli* sono di latta, ed hanno la forma di un cono troncato con un doppio orlo verso il basso; il disopra è concavo, onde poter contenere almeno tre moscate.

La *bacchetta magica,* la quale consiste in un piccolo bastone d' ebano di quaranta centimetri circa di lunghezza, guarnito d' avorio all' estremità. Questa bacchetta ha per scopo di simulare un potere cabalistico, facilitare la scomparsa delle moscate, motivare la chiusura della mano che se ne impadronisce, dando infine un contegno dignitoso e fatidico.

Le *moscate* sono pallottole di sughero, annerite alla fiamma di una candela, le quali hanno circa 16, a 17 millimetri di diametro.

Le *palle* sono di crine, ricoperto di pelle o di stoffa di lana. Questa copertura è fatta di diversi colori, secondo gli esercizj che si ha l' intenzione di eseguire. Ve ne sono anche delle variopinte dai lati, cioè: due di un colore e due di un altro.

La *saccoccia* è una borsa fabbricata con una stoffa più o meno ricca, ma un poco grave; questa si attacca alla cintura coll' aiuto di nastri come un grembiale; l' apertura sarà semi-aperta, tale da permettere alle mani di prendervi gli oggetti che contiene pel bisogno del giuoco.

Digitized by Google

Norme generali di scamotaggio.

La destrezza del giuoco dei bussolotti consiste tutta in ciò:

1.° Nel nascondere destramente una pallottola (moscata) nella destra;

2.° Nel farla comparire sulla punta delle dita, secondo il bisogno;

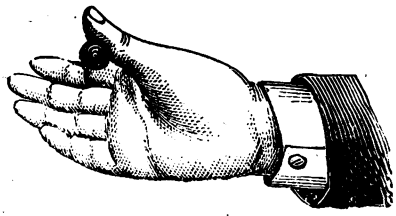
3.° Nell' introdurre segretamente una moscata sotto un bussolo, o fra due bussoli;

4.° Nel fare scomparire una moscata posta fra due bussoli;

5.° Nell' introdurre una grossa palla sotto un bussolo;

6.° Nell' eseguire parecchie finte che saranno descritte più sotto.

Fig. 1.



Fare sparire una moscata.

Per far ciò trattasi di far passare la moscata dall' estremità delle dita nell' interno della mano, alla nascita del medio e dell' annulare, dove è ritenuta fra le cartilagini di queste due dita.

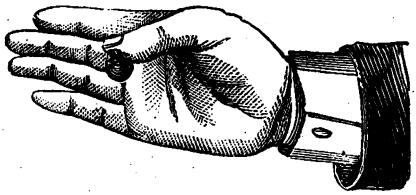
Ecco come bisogna operare, per farla giungere a questa destinazione:

Digitized by Google

Tenendo la moscata fra il pollice e l' indice (Fig. 1) per mostrarla, chiudete vivamente la mano lasciando il pollice aperto. La moscata, in tal modo, arriva rotolando sino alla seconda falange dell' indice. Nulla è più facile poi di continuare a farla rotolare col pollice (Fig. 2) sino alle due dita precitate, che si aprono leggermente per facilitare l' introduzione della moscata.

Questi due movimenti non ne fanno che uno e debbono essere eseguiti con estrema velocità.

Fig. 2.



Far comparire una moscata.

Per far comparire, o ricomparire una moscata sulla punta delle dita, s' impiega la manipolazione inversa della precedente: cioè a dire che si riconduce la moscata col pollice sino all' estremità delle dita.

Per far comparire la moscata — come per farla sparire — i due movimenti impiegati a quest' uopo non debbono formarne che un solo, ed essere abbastanza eseguiti con vivacità perchè siano resi invisibili.

Introdurre una moscata sotto un bussolo.

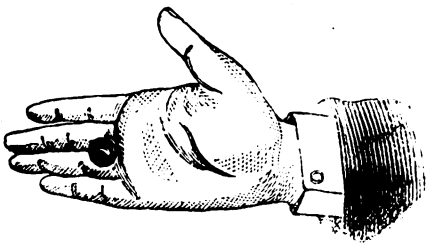
Nascosta la moscata nella mano, al luogo indicato dalla figura di numero 3, si afferra il bussolo fra i suoi

Digitized by Google

due orli e lo si alza, sia per mostrare che non v'è nulla sotto, sia per qualunque altro pretesto; rimettendolo sulla tavola, si allenta la moscata, la quale — in ragione della sua posizione — si dirige sotto il bussolo, dov'è subito ricoperta.

Se si provasse qualche difficoltà ad allentare la moscata, si potrebbe facilitare questo movimento chiudendo vivamente l'annulare.

Fig. 3.



Far passare una moscata fra due bussoli.

Bisogna nell'allentarla — come nell'esempio precedente — imprimerle un movimento d'ascensione verso il fondo interno del bussolo, che si tiene in mano, posando prontamente questo bussolo al disopra di quello sul quale si desidera che la moscata trovisi collocata.

Fare sparire una moscata fra due bussoli.

Ricordatevi anzitutto di quando metteste una moscata sul fondo di un bussolo, e che ricopriste quest'ultimo con un altro bussolo. Ecco come bisogna fare per far sparire questa moscata. Afferrate i due bussoli colla mano sinistra mettendo le dita di questa mano nel bus-

Digitized by Google

solo disotto, e poi dando una scossa come per slanciare la moscata verso il fondo del bussolo disopra, ritirate vivamente il bussolo disotto; quindi abbassando al tempo stesso il bussolo disopra, la moscata si troverà coperta e nascosta.

Far sortire una grossa palla sotto un bussolo.

Quest' apparizione — di cui si è generalmente sorpresi — è il resultato del fatto più semplice. È nell'alzare un bussolo, allo scopo di mostrare un oggetto che racchiude, che approfittando del momento in cui gli occhi degli astanti si fissano sull'oggetto appena allora scoperto, si avvicina il bussolo presso l'orlo della tavola v' introdurrete colla mano sinistra una palla che porterete vivamente nel mezzo della tavola, sostenendola col mignolo della destra.

Vi sono dei casi in cui mettendo la palla nel bussolo, la si spinge verso l'interno del medesimo, per farvela rimanere nel fondo. La sua elasticità vi si presta facilmente.

Per farla comparire, battete col bussolo un colpettino secco sulla tavola.

Sia che si prendano le palle da una cassettina, o sulla tavoletta della tavola, si deve — quando si vuole introdurle in un bussolo — tenerle tutte pronte nella mano, facendo fare a questa il minor movimento possibile.

Delle finte simulate.

Le *finte* sono il simulacro di un'azione che ha per iscopo di facilitare l'apparizione, o la sparizione di una

Digitized by Google

o parecchie moscate. Ne daremo qui la spiegazione di diverse, onde chi vi si voglia esercitare, acquisti coll'uso la pratica di bene eseguirle.

Finger di mettere una moscata nella mano destra.

Quando si tiene la moscata sulla punta delle dita della mano destra, dovete avvicinare questa alla mano sinistra come per deporvi la moscata. Nel tragitto la farete sparire — come fu detto poco sopra — e le due dita vuote, arrivando allora nella mano sinistra, si chiuderanno come per rinserrare la moscata.

Finger di metter la moscata sotto un bussolo.

La finta or ora descritta serve di preambolo a questa: o altrimenti questa seconda finta ne è il seguito. Siccome sembra che si abbia una moscata nella mano sinistra, si prende un bussolo con la destra, lo si depone sulla mano sinistra, che si apre, e lo si fa sdrucciolare sulla tavola, come se vi tenesse una moscata. Un altro modo più diretto è il seguente:

Sollevate un poco il bussolo colla mano sinistra e fingete di deporvi sotto, con la destra, la moscata, che nel tragitto farete sparire.

Finger di far sparire varie moscate fra due bussoli.

Ci si serve perciò di un processo che si chiama *correr la posta*. Ecco come si eseguisce. Collocate le

Digitized by Google

moscate sul fondo superiore del primo bussolo di sinistra, e coprite questo col secondo e il terzo bussolo. Questi tre bussoli, trovandosi l'uno sull'altro, prendeteli nella sinistra e teneteli un poco inclinati verso la destra. Per facilitare questa posizione inclinata, introducete le quattro grandi dita nell'interno del bussolo di disotto, mentre che il pollice rimane all'infuori.

Ritirate il bussolo del disopra, poi ponetelo a parte sulla tavola.

Togliete poscia rapidamente il secondo bussolo dal terzo per riporlo sul primo: ma facendo questo movimento, imprimete alle moscate una piccola scossa dal basso all'alto, che le farà restare in fondo al secondo bussolo, e permetterà loro di passar sul primo senza essere scôrte.

Rimettete ancora i tre bussoli nella sinistra e deponete, come precedentemente, il primo bussolo sulla tavola, il secondo colle moscate su questo primo bussolo, ed il terzo bussolo sul secondo. Il giuoco vi riescirà perfettamente.

Finger di far passare i bussoli l'uno nell'altro.

Ecco come si opera per ottenere questo esercizio piacevole e curioso.

Tenete due bussoli, l'uno colla destra, l'altro colla sinistra.

Gettate, ovvero lasciate cadere — imprimendoli una certa forza — il primo bussolo nel secondo.

Il colpo portato a questo bussolo, lo fa staccare fra

Digitized by Google

le dita che lo allentano per afferrare il primo bussolo, che si mette naturalmente al posto del secondo.

Il bussolo allentato cade generalmente sulla tavola. Però alcuni Prestigiatori sono tanto abili da riafferrarlo al passaggio, portando vivamente la mano al disotto dell' altra.

Altri Giuochi divertenti.

Concludiamo col dare ai dilettanti il mezzo d' eseguire altri Giuochi, e per far ciò ecco qui un piccolo Vocabolario, per far comprendere se quello che si fa è vero, o simulato.

1.° *Coprire un bussolo*: è introdurre segretamente una moscata fra due bussoli, che si mettono l' uno sull' altro;

2.° *Gettare, inviare o far passare la moscata:* è imitare uno di questi atti, facendo sparire la moscata;

3° *Levare i bussoli:* è levarli semplicemente per far vedere che non vi son sotto moscate, o per mostrare che vi sono passate;

4.° *Mettere la moscata:* è fingere di metterla facendola sparire;

5.° *Togliere la moscata:* è toglierla realmente alla vista degli spettatori;

6.° *Posare la moscata:* è metterla effettivamente nel luogo indicato;

7.° *Prendere la moscata:* è prenderla fra le due dita della destra per mostrarla;

8.° *Ricoprire un bussolo:* è coprirlo con un altro bussolo, senza introdurvi nulla;

9.° *Trarre finalmente una moscata da un luogo qualunque:* è farla comparire in cima alle dita.

Digitized by Google

Queste sono le principali regole impiegate secondo il sistema antico, ch' è sempre stato il più bello, se vuolsi, per il Giuoco dei Bussolotti.

La composizione degli esercizj ne fa solo variare il prestigio.

Questi esercizj possono variarsi all' infinito ed ogni Prestigiatore ne compone dei nuovi, a seconda della propria fantasia.

Nella parte seguente diremo qualche cosa anche di quei Giuochi di Destrezza che oltre all'essere molto piacevoli, riescono più facili a farsi.

Digitized by Google

GIUOCHI DI DESTREZZA

Sparizione degli oggetti.

Gli oggetti diversi che servono alla esecuzione dei *Giuochi di destrezza*, necessitarono la creazione di regole per la loro apparizione, sparizione, e trasmutazione. Tali oggetti sono, per esempio, le monete, le palle, i pennacchi, i turaccioli, i fazzoletti, ecc.

Daremo la preferenza a quei giuochi nei quali sono impiegati gli oggetti or ora citati, ed incomincieremo dalle monete.

Sparizione di un pezzo da cinque lire.

Questo è uno dei mezzi di sparizione più destri e più utili, e consiste nel ritenere e nel nascondere abilmente nel cavo della mano destra una, o parecchie monete, che si finge di mettere nella mano sinistra.

Per bene eseguirlo farete nel seguente modo:

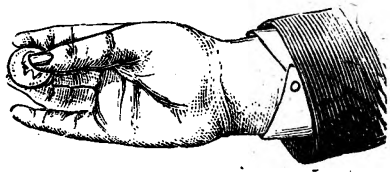
Digitized by Google

Collocate un pezzo di cinque lire d' argento fra il medio, l' annulare ed il pollice della mano destra, conforme la figura 1:

Dirigasi poscia questa mano verso la mano sinistra, come per deporvi la moneta.

Nel tragitto rivolgete naturalmente le dita, e la moneta allora si troverà nascosta agli spettatori dal dosso della mano.

Fig. 1.



Approfittate poi di questa circostanza per eseguire ciò che segue:

Il pollice, abbandonando la moneta, le altre due dita la porteranno e l' applicheranno destramente nel cavo della mano, fra la sporgenza formata dalla nascita del pollice e quella collocata sotto il mignolo.

Terminata che sia questa operazione, fate che la mano destra si trovi al di sopra della mano sinistra, la quale aprirete come per ricever la moneta.

Appoggiate la punta delle dita della mano destra nella mano sinistra, e chiudete quest' ultima, onde far credere che vi si ritenga la moneta.

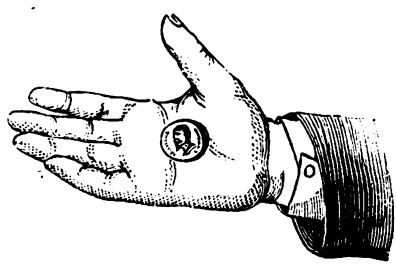
Allora la mano destra abbandonerà la sinistra, e, perchè l' illusione sia completa, farete che la mano destra resti aperta il più possibile, quantunque ritenga impalmata la moneta, conforme la figura 2 accenna.

È da osservarsi che al principio di questa operazione, la distanza che separa le due mani è sì breve, che

Digitized by Google

sarebbe difficile trovare il tempo di operare l'impalmaggio, prima che la mano destra giunga al di sopra della mano sinistra. È dunque necessario aumentare questo spazio, ed ecco a quest' uopo che cosa si fa. Dirigendo la mano destra verso la sinistra, e inalzandola una ventina di centimetri circa, con questi due movimenti combinati formerete una linea curva, che sarà necessariamente più lunga di quanto non lo sarebbe stato una semplice linea retta: e grazie a questa combinazione, l'esecuzione dell' impalmaggio vi verrà considerevolmente facilitata.

Fig. 2.



Inoltre, molti di quelli che incominciano ad imparare si abbandonano a dei gesti esagerati di forma, e di velocità. In questi esercizj di destrezza di mano dovete sempre adottare dei movimenti naturali, ed eseguirli con calma. Fa' duopo, in una parola, che l' azione della cosa *finta*, sia l' imitazione perfetta della realtà: il miglior mezzo di giudicar dell' effetto, è quello di esercitarsi davanti ad uno specchio.

Quando voi comincerete ad esercitarvi, potrete sostituire la moneta da cinque lire con un pezzo di latta rotonda, ma della grandezza di quella moneta. Troverete allora una grande facilità ad impalmarla, a cagione della

Digitized by Google

leggerezza di quella piastra, e dell'aderenza che presentano i suoi angoli.

Coloro che non sono abbastanza abili nell' esercizio dell' impalmaggio, sogliono impiegare un pezzo da cinque lire preparato, e per facilitarne l'esecuzione, essi rialzano sugli orli — coll' aiuto di uno strumento taliente — alcuni denti, od alcune asperità, che fanno aderire più facilmente la moneta nel cavo della mano; oppure spalmano una delle faccie della moneta di cera molle. Si comprende, come con simile disposizione, la moneta debba restar facilmente attaccata alla mano. Però impiegando tali mezzi, niuno potrà certamente lusingarsi di essere un buon maestro di giuochi di destrezza.

Fare sparire una Moneta da cinque lire.

Questo giuoco è uno dei più graziosi tra i giuochi di destrezza e si distingue tra tutti per eleganza, naturalezza e semplicità; la sicurezza della sua esecuzione deve farlo preferire ad altro.

Per eseguirlo si agisca in tal modo:

Tenete la moneta da cinque lire per gli orli, cioè fra il pollice, l' indice ed il medio della mano sinistra. L' interno di questa mano dev' esser rivolto a sè, mentre la mano destra deve mettersi in posizione di afferrare la moneta.

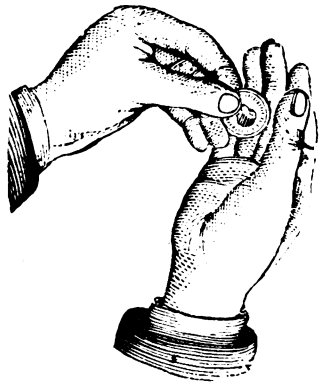
Volgete le dita della mano destra attorno alla moneta, come per sottrarla, passando le quattro dita di questa mano fra il pollice e l' indice della mano sinistra; e nell' istante in cui — per questo movimento — la moneta si trova nascosta dalle quattro dita, lasciatela ca-

Digitized by Google

dere nel cavo della mano sinistra, uniformandosi alle posizioni indicate nella figura 3.

Continuate poi il movimento colla mano destra, come se aveste afferrato la moneta, allontanando poscia le due mani l' una dall' altra. La caduta della moneta ed il suo afferramento apparente, debbono esser simultanei.

Fig. 3.



Innalzate, infine, la mano destra chiusa e ben gonfiata, quantunque vuota; guardatela attentamente cogli occhi, mentre che la mano sinistra, abbassandosi, farà dolcemente sbarazzarvi della moneta, facendola cadere sia nella borsa, sia in una delle vostre taschine.

Si può operare con parecchie monete come con una sola — soltanto, invece di afferrarle per gli orli, si tengono riunite colla punta delle dita, e per piatto.

Il rumore che fanno le monete cadendo nel cavo della mano sinistra completerà l'illusione, e farà credere che la mano destra ve le tolga realmente.

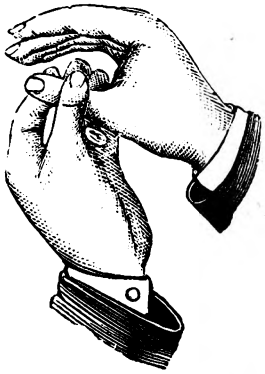
Digitized by Google

Altro sistema di sparizione della Moneta.

Supponiamo che si tratti di un pezzo da venti lire. Dovrete perciò tener la moneta per piatto sulla punta delle dita della mano sinistra, quindi avvicinando la mano destra — come per afferrarla fra l'indice e il pollice — nell'istante in cui le due grandi dita mascherano la moneta, la lascerete cadere nel cavo della mano sinistra, secondo vi accenna la figura 4.

Si noti del resto che la caduta della moneta deve esser nascosta dalle dita della mano destra.

Fig. 4.



Altro sistema di sparizione.

Nulla di più semplice, di più facile e naturale di questo terzo sistema. L'occhio il più furbo, non può vedervi altro che il deposito di una moneta fatta dalla mano destra nella mano sinistra: eppure questo deposito è illusorio.

Digitized by Google

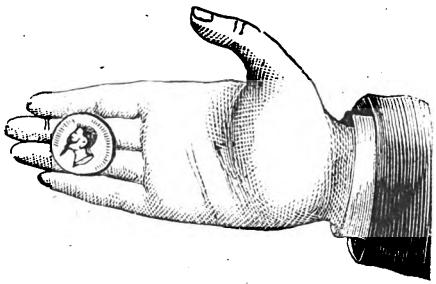
Ecco come dovrete operare:

Tenete una moneta da cinque lire fra il pollice e l' indice della mano destra.

Nell' istante in cui questa mano dirigesi verso la mano sinistra — come per portarvi la moneta — fatela sdrucciolare sull' estremità delle due dita, medio ed annulare, e mettendola a quel posto serratela un poco fra l' indice e l' auricolare.

La mano essendo leggermente rivolta nel tragitto, quando essa si troverà al disopra della mano sinistra, fingete di deporvi la moneta, mentre invece la conserverete nella mano destra, serrata fra le due dita precitate, come accenna la figura 5.

Fig. 5.



Separate ora le due mani, chiudendo la sinistra, e la destra rimanendo aperta e rovesciata, senza che sia possibile supporre che voi tenete una moneta sulla punta delle dita. Con questo mezzo potrete fare sparire parecchie monete ad un tempo, seguendo tuttavia queste regole:

1.° Tenete le monete riunite pel piatto all'estremità delle dita della mano destra, fra il pollice, il medio e l' annulare.

Digitized by Google

2.° Voltate la mano, portando queste monete verso la mano sinistra.

3.° Fate batter vivamente le monete nel cavo della mano sinistra, come per deporvele, ma che in realtà conserverete fra le dita.

4.° Chiudete la mano sinistra, allontanando dolcemente la mano destra, e sotto l'impressione del rumore prodotto dall'urto delle monete, gli spettatori si persuaderanno facilmente che quelle vi son rimaste nella mano sinistra.

Si osservi del resto — affinchè la monete possano risuonare più facilmente — di tenerle un poco libere fra le dita, ciò che vi permetterà, sotto l'azione dell'urto, di farle rientrare nella mano destra e nascondervisi.

Far dire si, e no, a diverse Monete.

Fate minutamente esaminare alla Conversazione un bicchiere di cristallo a calice; terminato questo esame, deponete il bicchiere su di un libro, posto esso pure sulla tavola. Quella interposizione del libro, è per evitare ogni supposizione di comunicazione del bicchiere colla tavola.

Prendete a prestito un pezzo da cinque lire, fatelo segnare, e ponetelo nel bicchiere.

Al vostro comando la moneta si metterà a danzare a tempo di pianoforte, e risponderà *Si* o *No,* a tutte le domande che le verranno fatte. Dicendo *Si,* la moneta salterà una sola volta nel bicchiere; dicendo *No,* vi rimarrà immobile.

Per dare una spiegazione di questo giuoco vi conformerete a quanto è scritto in appresso.

Digitized by Google

La moneta dev'esser fissata all'estremità di un filo di seta nera coll' ajuto di un poca di cera vergine. Un tale — da voi messo a parte del giuoco — si asconderà in una camera vicina, e tirando il filo, farà ballare la moneta, facendola rispondere secondo il vostro bisogno.

Per evitare che costui non rovesci il bicchiere, tirando il filo, questo verrà passato in una piccola fibbia fermata da uno spillo, e sprofondato sul taglio di cartone della coperta del libro.

Presentandosi alla Società, terrete in mano il libro presso il quale sarà fissata l' estremità della seta: dopo di che il successo del giuoco sta fra le mani del vostro amico.

Terminato il giuoco, toglierete la cera coll' unghia e restituirete la moneta.

Si fa anche ballar la moneta, servendosi di un bicchiere il cui piede sia forato. Un piccolo pezzetto d' acciajo che esca dalla tavola coll' ajuto di un filo tirato dal vostro *compare,* passerà attraverso il piede del bicchiere sollevandovi la moneta.

Si comprenderanno facilmente da tutti le grandi risorse che si possono trarre da questo giuoco: la moneta — potendo in certo modo parlare — diventerà un agente misterioso, che produrrà dei prestigi e delle divinazioni, di cui voi sembrerete non essere altro che l' interprete. Si può far dire — per esempio — alla moneta la carta scelta segretamente da qualche persona, il numero delle monete contenute in un borsellino, l' ora che segna un orologio, e via dicendo.

Le Monete entro i Cappelli.

Fatevi prestare due cappelli e due pezzi da cinque lire.

Digitized by Google

Deponete i cappelli su di una tavola, a dieci centimetri circa l' uno dall' altro, e fate segnare le due monete.

Le monete — una volta segnate — si prendono colla mano destra, e nel mentre fingete di metterle nella sinistra, l' impalmerete.

Con la stessa mano destra in cui sono nascoste le monete, prendete il cappello di destra, tenendolo in modo che le monete siano appoggiate alla fodera interna del cappello, e rovesciandolo, mostrate che dentro non v' è nulla.

La mano sinistra rimarrà chiusa come se contenesse le due monete: posatela al di sopra del cappello di sinistra, avanzandola un poco nell'interno. Poi, dopo una spiegazione a piacere, direte:

— *Io metto queste due monete in questo cappello!* — mettiamo sia quello di sinistra; quindi aprirete la mano sinistra, che rialzerete tosto per mostrar che è vuota.

Nello stesso tempo che si è fatta l'apertura di questa mano, lascerete cadere, nel cappello di destra, le due monete ritenute dalla mano destra sulla parete interna del cappello.

Questi due movimenti simultanei formeranno una completa illusione: ed è impossibile che gli astanti non si figurino che le monete non sieno cadute davvero nel cappello di sinistra.

Il seguito del giuoco va da sè. Annunciando che farete uscire le due monete dal cappello di sinistra per passare in quello di destra, allontanate i due cappelli l' uno dall' altro, simulando un'influenza dalla bacchetta, dopo pronunciato alcune parole cabalistiche, il giuoco sarà fatto.

Digitized by Google

Nascondere un marengo nel pane.

Supponete di essere ad un banchetto d'amici in cui si voglia fare una gradevole burla.

Quando si è seduti a tavola, e che si è spiegato il proprio tovagliolo, allorchè tutti vi prestino attenzione, prendete il vostro pane, e facendo sembiante di soppesarlo colla mano, direte:

— *È strano che questo pane sembri più pesante di quanto ordinariamente non debba essere!*

Poi lo rivolgerete in ogni senso — ciò che servirà e fare osservare indirettamente che in esso non avvi veruna apertura. Quindi rompendolo, vi farete trovare nel bel mezzo un marenghino d'oro, con sorpresa di tutta la Conversazione.

Ecco adesso la spiegazione del come si eseguisce questo giuoco brillante e piacevole.

Mentre rivolgete il pane per farlo vedere, terrete la moneta d'oro nella mano destra, e quando vi preparate a romperlo, lasciatela sdrucciolare sulla punta delle dita sino a che si trovi sotto il pane.

Quel pane essendo tenuto dalle estremità, lo piegherete rialzando un poco le estremità in aria. Tale piegamento determinerà in mezzo al medesimo ed al disotto di esso una fessura, nella quale introdurrete destramente la moneta d'oro spingendovela colle dita.

Si comprende facilmente come rivolgendo il pane dal lato opposto e rompendolo affatto, si possa vedere la moneta d'oro che vi si è introdotta.

Potrete — invece di un napoleone da venti franchi — introdurvi una moneta di cinque franchi, ma vi resterà un poco più difficile.

Digitized by Google

Taluni, come il famoso Bosco, avevano l'abitudine, — prima di dare le loro sedute in una città — di fare alcuni scherzi piacevoli ad alcuni bottegai, allo scopo di solleticare la pubblica curiosità. L'esercizio or ora descritto era spesso da essi impiegato nelle botteghe dei fornaj, e dei pasticcieri. Dopo aver trovato quella moneta in un panetto od in una chicca, se la tenevano nascosta in mano, e potevano in tal modo e colla stessa moneta fare il giuoco più volte.

Si possono fare delle burle assai comiche, adoprando delle uova, anzichè del pane, o dei dolci.

Altri Giuochi curiosi.

Siccome sarebbe impossibile descrivere partitamente tutti i Giuochi che furono fatti e si fanno colle monete, così si scelsero i migliori — e questi serviranno di esempio agli amatori per comporne altri a loro fantasia.

Per terminare la parte riserbata ai Giuochi delle monete, ecco in proposito alcuni particolari che meritano un' esposizione sommaria soltanto, ma che non sono senza interesse.

Alcuni usano monete di cera inargentate che mettono in un bicchiere caldo; queste monete false, che hanno l'apparenza di vere, si fondono e spariscono, passando per un foro praticato in fondo al bicchiere.

Si fanno anche delle monete di cioccolata inargentate, che si potranno sostituire ad altre monete, e che poi mangerete.

Volendo, si possono far fare delle monete di rame e di argento simili a quelle di cinque centesimi e di due franchi, limate a metà dal loro spessore, e saldate

Digitized by Google

l' una sull' altra. Il valore della moneta deve cangiare secondo il lato in cui è volta.

Citiamo anche il famoso pezzo da cinque lire disposto in modo per contenerne uno da venti. Quest' ultimo escirà da un'apertura praticata nel primo. Finalmente avvi la moneta che ruzzola sulla lama di una spada, o su di un regolo sottile; ed in tal caso, dietro la moneta, incollerete colla cera una piccola carrucola la cui gola sia della stessa forma del tagliente della spada. Il giuoco si spiega da se stesso, senza ulteriori commenti.

Ed ora, daremo qualche nozione sui diversi altri Giuochi, superiormente accennati, cominciando da quelli eseguiti destramente con palle di vario genere e dimensione.

Giuochi svariati con Palle di cristallo.

Si può fare sparire, colorare, ed entrare una palla nell' altra, servendosi di qualche accessorio indispensabile alla buona riuscita dello esperimento.

Gli accessorj consistono:

1.° Una bacchetta preparata secondo l' uso dei Prestigiatori.

2.° Tre palle di cristallo bianco di quattro centimetri di diametro;

3.° Due palle di cristallo rosso della stessa grossezza delle prime;

4.° Due piccole palle di cristallo bianco di due centimetri e mezzo di diametro;

5.° Una bottiglia di cristallo bianco, nel cui fondo sia riservato uno spazio che possa contenere una palla di cristallo. Ciò provvisto, ecco come ci si adopra:

1.° Si comincia col porre del vino rosso sino a metà

Digitized by Google

nella bottiglia e s' introdurrà sotto al fondo della medesima una palla di cristallo.

Questa bottiglia — così disposta — dev'esser collocata sull' orlo della tavola, perchè possa prendersi facilmente.

2.° Si colloca in una taschina che avrete alla vostra destra una palla di cristallo bianco.

3.° Nella taschina di sinistra, collocherete una seconda palla di cristallo bianco, ed un' altra più piccola.

4.° Nella manica sinistra avrete già la bacchetta che porrete fra l' articolazione dell' avambraccio ed il cavo della mano, che dovrà star chiusa per metà e volta indentro. Questa bacchetta deve avere una disposizione che giova qui descrivere: ad una delle sue estremità siavi una piccolissima fibbia metallica cui si attacca un filo di cotone nero; l' altro capo del filo — che è della lunghezza della bacchetta — starà attaccato nella manica dell' abito, dimodochè quando ne uscirà la bacchetta, il filo — tendendosi — la riterrà in una disposizione tale che la mano possa afferrarne l' estremità.

Entrando in Sala vi situerete davanti un piccolo tavolino ad un sol piede, presso gli spettatori; poi v'immaginerete di cercare qualcosa guardando da tutte le parti, e dicendo che vi dimenticaste la bacchetta.

Per farla venire da sè al comando porterete il braccio verso la destra, coll' intenzione di volgere gli occhi da questo lato, e quindi stendendo il braccio destro dal lato opposto farete uscire la bacchetta, prendendola in mano. Quando gli sguardi si porteranno da questo lato, il giuoco è fatto. Una volta arrivata la bacchetta, romperete il filo.

Per far comparire una palla di cristallo, darete un colpo di bacchetta sul candelabro vicino — ciò che ha per iscopo di far volgere gli occhi del pubblico in quel

Digitized by Google

luogo. Durante questo frattempo, e mentre il corpo si penzola innanzi per battere, la mano destra si troverà a portata della taschina destra, e comprimendovi un poco al disopra, ne farete uscire una palla, che dovrete tosto mostrare inalzando la mano contro alla bacchetta.

Perchè quest' apparizione sia più misteriosa, ecco come dev' essere eseguita. Nel tragitto che fa il braccio per inalzarsi, la palla, che è nascosta nella mano, deve — tanto con questo movimento, che con una pressione che si esercita colle dita — comparire sulla mano come un uovo deposto da una gallina, sostenendola al disopra della mano, serrata a pugno, fra l' indice ed il medio. Questa è la prima parte.

Ora per dividere una palla di cristallo in due parti, mostrate prima di tutto la palla colla mano destra; quindi la farete saltare due o tre volte in aria, tanto per attrarre gli sguardi della Società da questo lato. Infatti è impossibile che gli occhi non seguano la palla nella sua ascensione. In questo frattempo, la mano sinistra prenderà la seconda palla nella taschina e la terrà nascosta nell' interno della mano, la cui semi-chiusura si trova motivata, quando si mette l' altra palla, in cima alle dita di questa stessa mano. Quando fingerete di tagliar la palla visibile colla mano destra, aprite la mano sinistra e le due palle compartiranno come se uscissero l' una dall' altra.

Finalmente per fare uscire una piccola palla da una grossa, paragonate anzitutto le due palle l' una all'altra, poi le deporrete sul candelabro per meglio giudicarle, incominciando da quella che si trova nella vostra mano sinistra. Mentre che la mano destra depone una palla, la mano sinistra — che è libera e che si trova, mercè l' inclinazione del corpo, alla portata della taschina —

Digitized by Google

premerà sù questa, alzandosi un poco in aria, sicchè la piccola palla verrà nella mano dove la si tiene nascosta.

Pongasi quindi la palla di cristallo sulla punta delle dita della mano sinistra, nella quale — come si sa — avvi una piccola palla; e, fingendo, come precedentemente, di tagliare una parte della palla, aprendo la mano sinistra farete comparire la piccola palla come se uscisse dall' altra.

Per ottener l' effetto contrario, cioè di fare entrare una piccola palla in una grossa, riporrete le due palle sul tavolino, onde giudicare se siano di pari grossezza. Farete mostra di paragonarle con attenzione; poi prenderete sulla punta delle dita della mano sinistra la palla che diceste esser la più piccola, e tenendo la piccola palla colla mano destra, fingerete di batter con essa alcuni colpi sulla palla per farvela entrare: ma, a capo di due o tre colpi, lascierete destramente cadere la piccola palla dietro la grossa nel cavo della mano sinistra, il che la farà sparire del tutto.

Rimettendo poscia la palla presso l' altra sul tavolino, ciò vi darà il pretesto di sbarazzarvi della piccola palla, mettendola nella taschina. E con questo le palle figureranno perfettamente simili.

Onde far rientrare una delle palle di cristallo nell' altra, dovrete avvicinarvi alla tavola ov' è la cassettina, ed ivi deponendo le due palle sulla tavola, e figurando di riprenderne una per ogni mano, direte:

— *Qual' è la palla che sceglieremo perchè essa riceva quell' altra? Questa, non è vero? Ebbene, proviamoci.*

Ciò detto inalzerete la mano sinistra all' altezza dell' occhio, allontanando vivamente l' altra in una di-

Digitized by Google

rezione orizzontale, e abbassandola un poco; poi l'avvicinerete per fare entrare le palle l'una nell'altra. Il giuoco in tal modo sarà fatto, nè vi resterà a far altro che strofinare un poco, per fingere di arrotondare perfettamente le palle.

L'esperimento di queste palle, avrà termine col fare uscire dalla bottiglia anzidetta la palla. Onde eseguire destramente il giuoco, e quando la palla sarà entrata nella bottiglia e bene scossa nel liquido, direte che ivi va a prendere il suo colore. Ciò che avvi di curioso in questa esperienza si è che, grazie al liquido, la palla parrà che abbia ripreso la sua grossezza. Indi per farla uscire, direte d'impiegare un processo mercè la compressione dell'aria. Battendo infatti con una mano sull'orifizio di questa bottiglia, direte che l'aria vi si comprimerà, e, per questo fatto, costringerà la palla ad uscire attraversando il fondo della bottiglia. Quindi gridando: — *Uno... due... tre!* e battendo per ogni volta colla mano, sull'apertura della bottiglia, alla terza volta — dopo aver battuto — discenderete vivamente con la mano sotto alla bottiglia per ricevervi la palla che il mignolo ha abbandonato. Allora sembrerà a tutti che questa palla sia uscita dalla bottiglia, attraversandone il fondo.

Questi Giuochi bene eseguiti, producono un bellissimo effetto, e daranno una buona opinione della vostra destrezza.

Le Palle da cannone nel Cappello.

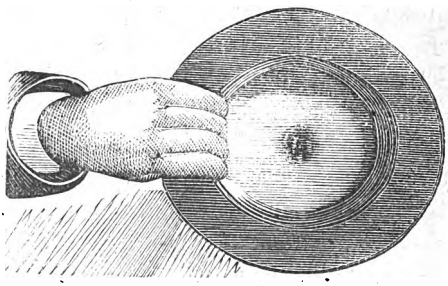
Continuate la serie precedente del giuoco di palle di cui gli astanti — senza dubbio — saranno rimasti stupiti avendo visto con qual facilità la palla di cri-

Digitized by Google

stallo abbia potuto passare attraverso alla bottiglia per venirvi in mano.

— *Ciò dipende* — direte — *che questa palla, dopo le manipolazioni ricevute, possiede la proprietà di attraversare i corpi solidi.* E per far bene intendere questo, ricomincierete il giuoco sotto un' altra forma. Chiedete perciò, in grazia, un cappello.

Fig. 6.



Quando il cappello vi sia stato rimesso, avvicinatevi alla tavola, e guardandovi nella fodera, osservate il nome del fabbricante od in mancanza, fate conoscere allo spettatore che non v' è. (Fig. 6.) Ciò che darà a pensare con ragione che il cappello è vuoto.

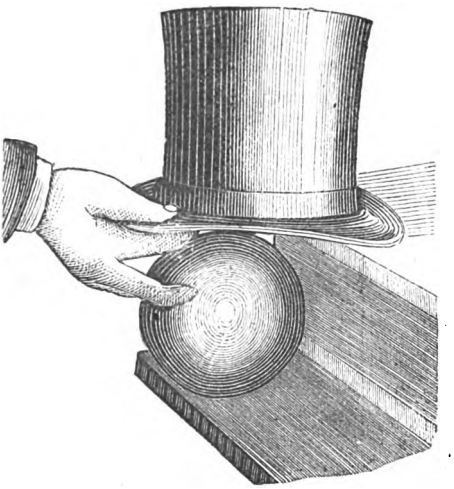
Passate poscia dietro la vostra tavola tenendovi nella destra il cappello rovesciato, e nel mentre prendete colla sinistra la palla di cristallo che avete lasciata precedentemente sulla tavola, mettete vivamente il medio della destra nel buco della palla, e introducetela nel cappello eseguendo la posizione indicata dalla figura 7.

Una volta introdotta la palla, e sempre conservandovi entro il medio per sostenerla, ed impedire che non sformi il cappello, avvicinatevi ai componenti la Con-

Digitized by Google

versazione, colla palla di cristallo in una mano ed il cappello nell' altra, facendo vedere che in questo non si può supporre alcuna preparazione. Direte allora di far passare attraverso di quello la palla di cristallo.

Fig. 7.



— *Ma ora che ci penso* — direte a chi vi prestò il cappello — *ho dimenticato di farvi una domanda importante. Non avete lasciato nulla nel vostro cappello che possa nuocere al passaggio della palla?... No?... È meraviglioso! Se vi faccio questa domanda, Signore, si è che lo trovo abbastanza pesante per un cappelllo vuoto ; pesante al punto che ne ho stanco persino il braccio!*

E qui sbarazzandovi della palla di cristallo che metterete sulla tavola, continuate a dire:

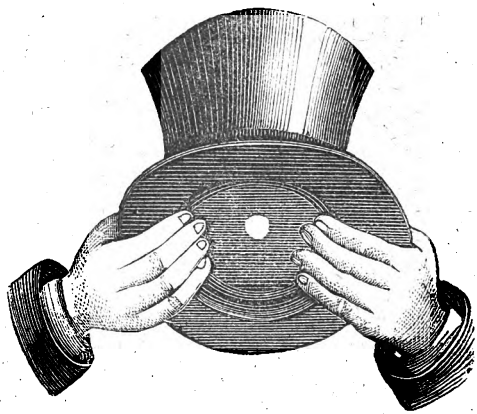
— *Animo dunque, fuori!*

Digitized by Google

Scuoterete allora il cappello, tenendolo rovesciato fra le due mani: ma l'una di esse in modo di ritenere un poco la palla perchè sembri uscire con difficoltà, e finalmente la lascerete cadere a terra, come si può vedere dalla figura 8.

Durante l'esplosione di risa che provoca questa scenetta, voi sembrerete meravigliato di quanto è accaduto, ma avvicinandovi alla vostra tavola, e sempre chiacchierando, passate di dietro, tenendo sempre il cappello nelle condizioni necessarie per afferrare la seconda palla.

Fig. 8.



— *Ciò che non capisco, o Signore, si è come abbiate potuto mettervi in testa un cappello in cui v' era una palla di simil calibro!*

E in così dire prendendo dalla mano sinistra la palla di cristallo che avete rimesso sulla vostra tavola ad un luogo conveniente coll'ajuto del medio, toglierete prontamente — dal cappello posto al disopra della palla

Digitized by Google

sinistra — anco questa seconda palla, come già avete fatto per la prima.

Sparizione ed apparizione dei Pennacchi.

Procuratevi quattro pennacchi di cinquanta centimetri di lunghezza circa, montati sopra stecche di balena flessibili. Queste stecche debbono essere sguernite al basso, su di una lunghezza di sei ad otto centimetri.

Ponete due di questi pennacchi in ogni manica, e disponeteli in modo che i capi della balena si trovino presso l' orlo della manica — e ciò allo scopo d' essere facilmente afferrati. Poscia farete vedere un fazzoletto di seta nel quale havvi nulla: il che sarà facilissimo a verificarsi. Dopo averlo aperto rivolgetelo, scuotetelo, e premendolo, farete sì che rimanga stirato fra il pollice e l' indice della mano sinistra.

Avvertirete quindi gli astanti che questo fazzoletto di seta contiene qualcosa di molto voluminoso, e lo proverete subito, dicendo:

— *Vediamo!*

A ciò fare, bisogna che prendete il fazzoletto pel suo mezzo, passando la mano sinistra sotto di esso onde afferrarlo per disopra colla mano destra al luogo designato; nello stesso tempo pizzicherete il capo di uno dei pennacchi che stanno nella vostra mano sinistra.

Ritirando il braccio sinistro di sotto al fazzoletto, vi lascerete il pennacchio, avvertendo che adesso mostrerete ciò che conteneva il fazzoletto — il che non sarà molto difficile. Infatti tenendolo pel mezzo, non avrete che voltare la mano, il pennacchio si troverà in aria, e gli angoli del fazzoletto, cadendo, lo lasceranno allo scoperto.

Digitized by Google

Il braccio destro si troverà per questo fatto coperto, il che vi darà facilità di cavarne un pennacchio: afferrando il pennacchio visibile per la base colla mano sinistra, pizzicherete del pari attraverso al fazzoletto, un capo di uno dei pennacchi del braccio destro, che ritirerete lasciando quel pennacchio sotto al fazzoletto.

Gettando da parte il primo pennacchio, e rivolgendo, come precedentemente, il fazzoletto per lasciarne cadere i lati sul braccio sinistro, caverete il secondo pennacchio.

Si comprende facile che per ritirare e mostrare i due altri pennacchi, s' impiegherà il mezzo indicato or ora — cioè dire coprendo alternativamente i due bracci: il che faciliterà l' estrazione dei pennacchi.

Allorquando chi eseguisce il giuoco non sia molto grasso, può anche nascondersi addosso una dozzina di pennacchi più piccoli dei primi, e riuniti da un filo che si può rompere. Questi pennacchi, collocati sul petto, si spiegheranno sul ventre senza aumentarne sensibilmente il volume.

Applicando il fazzoletto steso davanti a sè e sotto pretesto di guardarvi al disopra onde far vedere che non v' è più nulla, ritirerete il mazzo dei pennacchi con due dita della mano destra, mentre che le altre terranno il canto del fazzoletto.

Una volta cavati fuori i pennacchi dal loro nascondiglio, e che gli avrete racchiusi nel fazzoletto, rompete il filo e fateli comparire gli uni dopo gli altri — il che sarà di grandissimo effetto.

Se uno si trovasse nell' impossibilità di far comparire quei dodici pennacchi, l' apparizione dei quattro primi è sufficiente per tener divertita tutta la Conversazione della Sala.

Digitized by Google

Fare sparir di mano un Fazzoletto.

Prima si cava fuori il fazzoletto e ci si asciuga la fronte, quindi uno si fa vento col fazzoletto e poi, battendolo fra le due mani, lo si fa dileguare improvvisamente. Ciò fatto si dirà che il fazzoletto è nelle tasche; e difatti lo si cava fuori di nuovo dalla tasca per farlo una seconda volta sparire.

Questo piacevole intermezzo produce il doppio effetto di fare stare in sospensione un momento la seduta e di riposare gli spettatori.

Per conoscere come s' eseguisce il giuoco occorre regolarsi così:

1.° Attaccate un fazzoletto pel mezzo con una cordicella. Bisogna però evitare, in questo attacco, ogni grossezza che possa far' ostacolo all' introduzione del fazzoletto nella manica, e questo inconveniente s' evita cucendo la cordicella dopo il fazzoletto.

2. Introducendo l' estremità libera di questa cordicella nella manica destra del vostro abito, passatela dietro il dorso e fatela ridiscendere nella manica sinistra.

Tirando la cordicella presso al polso sinistro, il fazzoletto risale nella manica destra. È questa l' operazione che si tratta di fare, senza che il pubblico se ne accorga.

All' uopo attaccate l' estremità libera della cordicella al polso sinistro, e per determinare la lunghezza della cordicella stessa, bisogna che le braccia siano diritte ed allungate, la corda sia tesa, ed il fazzoletto sia rientrato nella manica.

Si comprenderà bene che se si tengono le braccia un po' curve ed avvicinate al corpo, la cordicella diven-

Digitized by Google

ta libera e permetterà al fazzoletto di poter uscire dalla manica.

Allungando le braccia in avanti, la corda si tende ed il fazzoletto rientra nella manica colla prontezza del lampo.

Quando si arriva in scena, il fazzoletto si trova nel suo nascondiglio; si mettono le mani dietro il dorso, come per prenderlo di tasca, ma in realtà si è per cavarlo fuori dalla manica coll' aiuto della mano sinistra.

Riconducendo il braccio davanti, il fazzoletto si trova avvolto su se stesso a mo' di pacchetto nella mano destra, il che serve a nascondere il suo misterioso attacco.

Dopo che il fazzoletto sostenne il suo ufficio, si scosta e si allunga il braccio, battendo vivamente le mani l' una contro l' altra; questi movimenti combinati, nel mentre fanno rientrare il fazzoletto nella manica, dissimulano i misteri dell' operazione.

Si può ripetere l' esperienza, poichè non si tratta che di metter le mani dietro il dorso, sotto pretesto di prendere il fazzoletto in tasca.

Modo di lanciare a distanza le carte.

Nulla dà più alta idea della destrezza di un' individuo che lanciando delle carte leggiere mandandole, in una Sala, alla maggior distanza, e colla rapidità di una freccia.

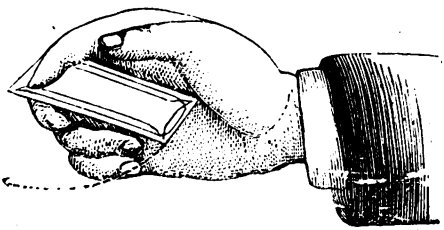
Questa operazione dipende da un giuoco di mano abbastanza difficile a spiegare, mentre si è poi meravigliati che sì lieve cosa presenti cotesta difficoltà. Tenteremo di spiegarne la manipolazione nel modo più breve che sia possibile.

Digitized by Google

1.° Prendete la carta che volete slanciare, afferrandola verso il mezzo della sua larghezza ed al quarto della sua lunghezza circa fra l' indice ed il medio della mano destra, come alla figura 9.

2.° Curvando poscia il pugno, e ravvicinandolo alla mammella sinistra, distendete vigorosamente il braccio, lasciando partire la carta nella direzione in cui volete mandarla. Ma, prima di abbandonare questa carta, le imprimerete — tirando un poco indietro la mano, — un movimento di rotazione che le è necessario per viaggiare, e senza il quale vi cadrebbe ai piedi.

Fig. 9



Coll' aiuto di questo esercizio, si fa anche un altro giuochetto, di effetto bellissimo. Si annuncia che le carte del mazzo — così slanciate nello spazio — sono abbastanza obbedienti per ritornare quando sono richiamate, e voi ne darete un esempio mercè questo risultato.

Per ottenere il giuoco bisogna fare lo stesso che precedentemente: ma invece di mandare la carta ad una grande distanza, la si slancerà soltanto un metro o due da sè, imprimendole colla mano, un movimento di ritorno — che si potrebbe paragonare a quello che si dà ad un cercine, per farlo tornare quando sia arrivato al termine della sua impulsione.

Per facilitare questo ritorno, si slancia la carta dia-

Digitized by Google

gonalmente ed in angolo di circa quarantacinque gradi. In questo caso — quando la carta arriva alla fine della sua corsa — il suo piano inclinato, girando sopra se stesso, sdrucciola nell' aria, contribuendo in tal modo a farla ritornare verso il suo punto di partenza.

Modo di mangiar dei turaccioli.

Non riescirà discaro a nessuno il seguente scherzo piacevolissimo che si può fare a tavola in una Conversazione di persone qualsiasi.

Verso la fine del pasto, indirizzandosi al padrone di casa si può progettare che voi prendereste impegno di mangiarvi anco i turaccioli di sughero delle bottiglie.

Nel dir ciò, si avrà avuto cura preventivamente di rimettere in segreto — al servo o alla serva di casa — una ventina di turaccioli nuovi che porteranno certamente alla richiesta che gliene fate. Questa vivanda assai ridicola sarà servita in una zuppiera, o in un tondo cavo.

Si comincia col prendere un turacciolo, si finge di metterselo nella mano sinistra, mentre che in realtà lo si conserva impalmato nella destra. La mano sinistra chiudendosi, resta gonfiata come se contenesse il turacciolo che si finge d' introdurre in bocca.

Per completare l' illusione, si gonfia una delle guancie portando la lingua da quella parte, e, dopo aver finto di masticare il turacciolo per alcuni istanti, si fingerà anche d' inghiottirlo. Allora porterete la mano nella zuppiera per togliere un secondo turacciolo, ma nello stesso tempo deporrete sugli altri quello impalmato; poi cavando fuori un nuovo turacciolo, continurete lo stesso giuoco per alcuni istanti.

Digitized by Google

GIUOCO DEL DOMINÒ

Del Dominò, e sue regole.

Questo giuoco si eseguisce con ventotto dadi — chiamati anche *cartine* — divisi in sette specie, incominciando dal doppio sei. Questi dadi formano un insieme di 168 punti.

Prima di esporne le regole, faremo conoscere i sistemi su cui sono basate le varie partite applicate ai medesimi.

Giuoco in due, con sei o sette dadi.

Lo scopo principale che deve avere in mira ogni giuocatore di questa partita, dev' esser quello di guadagnare pel primo, cento punti.

Supponiamo vi sia toccato in sorte di giuocare il primo, e che ne' sei dadi che dovete avere, trovisi il doppio sei, ed altri sei: allora voi dovrete porre in tavola il doppio sei. Se l' avversario depone un dado a

Digitized by Google

fianco del vostro, e voi ne abbiate uno che risponda al suo, lo collocherete vicino a questo; se poi il vostro avversario non ha da coprir l'altro lato del vostro dado, è presumibile che nol possa, ammenochè non deponga il doppio del dado che da ultimo avete giuocato, come si dovrebbe secondo la regola. Però non deponendo il doppione, ed applicando un dado a quello che avete già posto, se questo vi porge occasione di collocare un altro dei vostri sei, fate sei da ogni parte, il che può determinare il vostro avversario a dire: « *Budi,* o meglio *passi,* oppure *avanti.* » Nel caso che voi non abbiate altri sei, il giuoco allora riman chiuso.

Questo metodo di giuocare però è fondato, soltanto sopra probabilità quasi certe, mentre il caso offre spesso dei risultati diversi da quelli che si sperava. E siccome fu detto sopra che bisognava deporre il doppio sei allorchè si avevano in mano altri sei, in tal caso, devesi usare del pari anche cogli altri doppioni, quando si trovino accompagnati.

Il giuocatore, comunque sia, deve sempre evitare di giuocare il doppio dado, nel caso lo abbia unico e che gli rimangano molti punti; e il motivo di questo si è, perchè potendosi dare il caso che l'avversario non avesse numeri di quel dado — il che spesso avviene — bisogna chiudere e numerare i punti. Ora, il giuocatore del doppio dado, avendone molti, deve riflettere che l'avversario ne ha pochi, da cui consegue che desso si troverebbe privo del vantaggio che potrebbe sperare, deponendo il detto dado.

Nonpertanto, se colui che depone pel primo, avendo un doppio dado soltanto, abbia tuttavia pochi punti in mano, non giuocherà male se arrischierà la chiusura del giuoco, numerando i punti che gli rimangono in mano.

Digitized by Google

Giuocare con qualsiasi numero di dadi.

In codeste partite, ognuno si propone di far *Dominò:* collocando cioè tutti i suoi dadi, prima che l'avversario abbia deposti i suoi.

Per raggiungere questo scopo, importa conservare aperte le due estremità, senza badare se l'avversario vi deponga i suoi dadi, o passi. Accade pertanto in questa partita che il giuoco rimanga chiuso, avendo in mano parecchi punti, attesochè in tal caso — chi ne ha un maggior numero — perde la partita.

Fare ai punti con 7, 8 o 10 dadi.

Il giuocatore che nelle varie partite giunge a numerar cento punti prima dell'avversario, vince il giuoco. Quello che giuoca pel primo farà bene pertanto ad esporre il dado di cui abbia più punti simili. Se non depone pel primo, deve evitare di collocare un dado di cui abbia il doppione senza averne altri; perchè esponendo un tal dado, può esser quasi certo che quel doppione gli rimarrà in mano: il che vuol dire: « *Andare in campagna.* »

Fare ai punti in due, con 12 dadi.

Questa partita esige una maggiore attenzione delle precedenti, per la difficoltà che c'è di evitare gli sbagli e guadagnare molti punti.

Se uno avrà un doppione con seguito di cartine, non deve mai deporlo in principio, perocchè sarebbe obbligato di aprire il giuoco a ogni dado, e invece di esporre un altro dado, l'avversario sarà tenuto ad applicare un dado dove trovisi aperto il giuoco, sul quale

Digitized by Google

deporrete quindi uno di quei dadi di cui abbondate: così voi incatenate la partita, e la prolungate sino al punto di chiuderla.

Bisogna badare di non aprir la partita con un dado che contenga parecchi punti, e di coprire, più che uno può, quelli deposti dall'avversario — specialmente quando sia presumibile che non abbia in mano di che cuoprire la parte opposta.

Il giuocatore che primo numera cento punti guadagna la partita.

In 4, ognun per sè, senza far punti.

Per giuocar questa partita, ognuno stabilisce al giuoco una somma convenuta, e mescolati che sieno i dadi, ognuno ne piglia sei. Ogni qualvolta si fa *Dominò*, si ritira dal giuoco una somma eguale a quella che vi si è deposta.

Supponiamo, per esempio, che tocchi a voi a giuocare pel primo; è chiaro che farete *Dominò* prima degli altri, qualora non dobbiate *passare*, dacchè avete un dado di meno. Ritirate allora la vostra *messa*, o *quota*; quindi si rimescolano i dadi per un nuovo giro, e il giuocatore che vi sta alla destra depone pel primo. Se avviene che i vostri avversarj passino una sola volta per ciascuno farete di nuovo *Dominò*, e ritirerete una seconda *messa*, e così si continua sino a che sieno guadagnate le quattro *messe, o poste*.

La quota in comune.

Questa partita si giuoca sempre fra tre, o quattro persone; ognuno depone nel giuoco una somma convenuta onde costituire la *posta*.

Digitized by Google

Questa *messa*, o *posta*, o *quota*, apparterrà al giuocatore che giunga pel primo a numerare cento punti. In questo genere di partite si fa spesso sacrifizio del proprio particolare interesse, per favorire il giuocatore che ha meno punti, a pregiudizio di chi ne ha più.

Regole del giuoco.

La prima operazione consiste nel far decidere dalla sorte a chi apparterrà il vantaggio di deporre pel primo: si mescolano perciò i dadi, e avendone ogni giuocatore preso uno rimarrà il vantaggio a chi ha il numero maggiore, e successivamente a coloro che più si avvicinano.

Quando si giuoca con sei dadi, o tutt'al più sino ai dodici, il giuocatore che ne piglia uno di meno per costituire il suo giuoco, perde la partita: ma per dichiarar ciò è duopo far notare lo sbaglio, immediatamente dopo la prima esposizione di un dado.

Prendendo uno, o più dadi di quanti sono stabiliti nel giuoco, è obbligo tenerseli.

Se i Giuocatori sieno quattro aventi sei dadi per ciascuno, chi ne ha uno di meno, deve pigliarlo da chi sopravanza.

Il giuocatore che deve esporre in tavola pel primo rivolgerà e rimescolerà i dadi; questo però può farlo — volendolo — ogni altro giuocatore.

Quando nella distribuzione un giuocatore rivolti un dado mostrandolo, si dovrà rimescolare, ma se lo farà coi proprj dadi già presi in mano, non si ricomincia per questo il giuoco.

Quando un dado sia coperto, o il giuocatore abbia giuocato all'estremo opposto, i dadi non si rimutano: e

Digitized by Google

la partita è valida, anche se il dado che copre il giuoco non si adattasse regolarmente a quello coperto.

Il giuocatore che deve porre il primo, non può cuoprire il giuoco se non quando gli altri abbiano posto il loro respettivo dado.

Quando un dado esposto dall' una parte non si adattasse a quella avversaria, si deve applicarvelo.

Se prima di esporre un dado, il giuocatore lo annunzia, e quindi ne giuoca uno diverso, gli altri hanno diritto di fargli deporre quello da esso prima annunziato.

Uno che può chiudere il giuoco, se gli conviene, è libero di farlo senza che niuno possa reclamare.

Se un giuocatore dice di *passare*, e si trovi perciò chiuso il giuoco, ovvero si giuochi ancora, e in seguito il giuocatore presenti il suo dado in qualche altra parte, la partita — per tale sbaglio — deve terminarsi, giuocandosi in massa la *posta*. In questo caso il giuocatore che ha sbagliato, paga una *messa* a ciascun' avversario — se giuocasi insomma a qualsiasi partita, il suo sbaglio gliela fa perdere.

Quando un giuocatore prenda sei dadi, deve tenerli coperti in giusto numero; se poi ne pigliasse di più e volesse farne una scelta prima di rivolgerli, sarà obbligato, o di serbare i dadi ritirati in più, ovvero può vederseli tolti da un altro giuocatore.

I dadi di sopravanzo debbono sempre stare alla destra di chi primo giuoca.

Quando un giuocatore, dopo aver detto: « *Passi avanti* » si accorge di essersi ingannato, ha facoltà di esporre il suo dado, purchè quello che segue non abbia peranco deposto — e se questi lo avesse già fatto, l'al-

Digitized by Google

tro può, in seguito, deporre il suo dado sopra quello sul quale s' era ingannato.

Tutti gli sbagli sono personali, nè deve soffrirne mai l'avversario, o il compagno.

Chiuso che sia il giuoco, chi ha meno punti guadagna: se v' ha eguaglianza di punti fra parecchi Giuocatori — tranne quello che pel primo ha deposto — il giuocatore che sta alla destra di questi, guadagna sicuramente per diritto.

Se un giuocatore domanda: « *Chi ha posto il primo?* » o « *Qual' è il dado deposto pel primo?* » nessuno è tenuto a dirglielo.

Quando nelle partite in due, un giuocatore scuopra i dadi dell'avversario, questi può far rimescolare di bel nuovo, qualunque sia il numero dei dadi che gli rimangono in mano, o davanti a sè.

Un giuocatore non deve mai farsi consigliare da nessuno che sia presente al giuoco: ma se accadesse che un astante consigliasse di giuocare un dado, senza averne provocato il suggerimento, gli avversarj non possono impedire che il dado da quegli proposto non venga giuocato.

Digitized by Google

GIUOCO DELLA DAMA

Della Dama, e sue regole.

Tutti sanno che cos' è uno Scacchiere: esso ha la forma di un quadrato, diviso in 64 scacchi neri e bianchi; ogni giuocatore ha 12 pedine equivalenti ai due colori.

In certi paesi i Giuocatori dispongono le pedine nelle caselle bianche, altri nelle nere: però quest'ultimo sistema è il più comune, e può considerarsi come una vera regola assoluta.

Accomodate al posto le pedine, il giuocatore ch' è di mano, giuoca pel primo spingendo innanzi una pedina, e l' avversario muovendo la sua; si avverte che dee farsi un passo per volta, e sempre in avanti.

Una pedina vien presa ogni qualvolta si trovi contigua, ossia vicina a quella dell' avversario, che allora le salta per di sopra, e continua sopra altrettante pedine che si trovassero da saltare; in questo solo caso la pedina vincitrice può girare in ogni senso ed anco indietreggiare, ove le si presti agio di pigliare, o *mangiare* qualche pezzo.

Digitized by Google

Quando una pedina giunge a Dama, si fa cuoprire da un altra pedina; la Dama è un pezzo che bisogna procurar di guadagnare all' avversario, aprendo il giuoco in maniera da costringerlo ad arrendersi per una pedina. La Dama però, non cammina come la pedina da una all' altra casella, ma gira a piacere pigliando ovunque — avanti e dietro — le pedine, o Dame che si trovino a portata su tutte le linee diagonali dello Scacchiere.

È obbligo di giuocare la pedina, o la Dama che fosse stata toccata: ma il pezzo non è veramente giuocato se non allorquando sia lasciato libero colla mano, potendo il giuocatore collocarlo in altra casella. L' assioma: « *Dama toccata, Dama giuocata!* » non costringe a giuocare una Dama, o una pedina che si fosse toccata — tranne nel caso in cui il pezzo fosse nella impossibilità di venire spostato.

Chi tocca una pedina, o una Dama, solo nella intenzione di meglio aggiustare il suo giuoco, deve prevenirlo.

Non si debbono mai raccoglier le pedine, o Dame che dopo avere indicato, col pezzo che fa il piglio, tutte le caselle in cui deve posare; se dopo fermato il pezzo si dimentica di pigliar sù una Dama, o una pedina, l'avversario può esigere che il pezzo dimenticato rimanga in giuoco.

Del soffiare i pezzi.

Quando un giuocatore, che avrebbe dovuto prendere non l' ha fatto, l' avversario gli soffia via il pezzo col quale avrebbe dovuto farlo, indi giuoca. Da ciò è derivato l' assioma: « *Soffiare, non è giuocare!* »

Digitized by Google

Se l' avversario pertanto trova più vantaggioso costringere l'altro giuocatore a prendere, deve osservarglielo, obbligandolo a pigliare il pezzo che gli è dovuto.

Non si può soffiare una pedina, o Dama, se prima non si tocca l'una o l' altra che si doveva giuocare; laonde convien dire: « *Io soffio!* » E in ciò dire si piglia il pezzo, e quindi si continua a giuocare.

Quello che può pigliar da due parti viene soffiato di un pezzo se non prende da quella parte dove si trovano esposti al pericolo più pezzi. Però non si soffia via a chi, potendo far piglio di due pedine, o di una Dama e una pedina, pigliasse solo le due pedine.

La partita è nulla, nè può continuarsi, allorchè due Giuocatori rimangono, l' uno con Dama e pedina, e l'altro con una Dama sola. Quando non sia possibile vincere l' uno e l' altro — impedendolo la situazione degli scacchi posti ai due angoli di destra — chiamasi: « *Far tavola.* »

Chi abbandona la partita la perde; questa massima si applica al giuoco della Dama, come a qualunqu' altro giuoco.

La partita è guadagnata allorquando uno dei Giuocatori abbia perdute le sue pedine e Dame, oppure non gli rimanga che una sola mossa, e non può fare altrimenti che darsi in balìa dell' avversario, il quale, *rinchiudendolo,* gl' impedisce di proseguir' oltre il giuoco.

FINE

Digitized by Google

INDICE

ALLA GIOVENTÙ ALLEGRA . . . . . *Pag.* 5

Giuochi di Sala

Il Giuoco armonico. . . . . *Pag.* 7
La Predica . . . . . » 8
I doppj significati . . . . . » *ivi*
Il Cencio molle . . . . . » 9
Le Domande e le Risposte . . . . . » 10
Gli Sposi . . . . . » 12
Le incombenze . . . . . » 13
Il Mercante di Animali . . . . . » 14
Il buon'Ometto vive ancora! . . . . . » 15
La toelette della Signora . . . . . » *ivi*
Panni vecchi, ovvero: Il perchè . . . . . » 16
Il Cerchio . . . . . » 17
Parte un Corriere . . . . . » 18
Tirar la Pianella . . . . . » 19
Il cencino della Comare. . . . . » 20
Il Cacciatore e la Lepre . . . . . » 21
Il don Garzia. . . . . » *ivi*
Il dispetto . . . . . » 22
La Statua . . . . . » *ivi*
La Coscrizione . . . . . » 23
La Scommessa . . . . . » 24
Trasformazioni curiose . . . . . » 25
I Numeri . . . . . » 26
La Berlina . . . . . » 27
La Berlina in metamorfosi . . . . . » 28
Il Medico e l'Ammalato . . . . . » 30
Gli Alloggi . . . . . » 32
L'esercizio delle Reclute . . . . . » 33
La bottega del Pizzicagnolo . . . . . » 34
Il Pranzo . . . . . » 36
I fatti storici . . . . . » 37
I saluti . . . . . » 39
Lo Stampatore, ossia l'Alfabeto . . . . . » 40
I Nastri . . . . . » *ivi*
Il Cotone vola! . . . . . » 41
Il Fischietto . . . . . » *ivi*
I Pilastri. . . . . » 42

Digitized by Google

Il Lupo e la Cerva . . . . . Pag. 43
Mosca cieca seduta. . . . . » 44
Mosca cieca, colla bacchetta . . . . . » 46
La Mosca cieca, e i Corrieri . . . . . » *ivi*
Gli Elementi . . . . . » 47
Il Testamento . . . . . » 49
Le Ombre . . . . . » 50
I Giudizj . . . . . » 51
Il biglietto amoroso . . . . . » 52
Lo Schiavo spogliato . . . . . » 54
Vendo il mio Cane e la mia Gatta! . . . . . » 55
L' Uccelliera . . . . . » 59
Le Risposte stravaganti . . . . . » 61
Il mazzetto di Fiori . . . . . » 62
La frase interminabile . . . . . » 63
L' Orchestra . . . . . » 64
Sir Buzzichì . . . . . » 65
La scena all' improvviso . . . . . » 68
Esopo e gli Animali . . . . . » 71
I Complimenti. . . . . » 75
I Proverbi in azione . . . . . » 77
I Mestieri . . . . . » 79
La confusione delle Carte . . . . . » 80
Vola, vola l'uccellino! . . . . . » 81
Le Avventure. . . . . » 82
Il Cestino . . . . . » 84
L' Alfabeto . . . . . » 85
Il Racconto estemporaneo . . . . . » 86
La Cicala e le Formiche . . . . . » 90
Le Rime. . . . . » 93
L'esclusione di una Vocale . . . . . » 94
Il Racconto del viaggio. . . . . » 95
L' uccellin volò, volò . . . . . » 97
Le accuse volontarie . . . . . » 98
Il Giuoco delle desinenze . . . . . » 101
La parola da mettere al posto . . . . . » 102
L' Alfabeto . . . . . » 103
La confessione del reo . . . . . » 104
L' Acrostico . . . . . » 106
La Narrazione . . . . . » 108

Penitenze

Avvertenza . . . . . Pag. 111
L' Asino dotto. . . . . » 112
L' abbracciamento del Carcerato . . . . . » 113
Andarsi ad esibire . . . . . » 114
Le Ore . . . . . » *ivi*

Digitized by Google

La compagnia casuale . . . . . Pag. 115
La Seggiola incomoda . . . . . » *ivi*
Se fossi una Botte, ove mi buchereste? . . » 116
Gli Strafalcioni . . . . . » *ivi*
Lo Scrittojo . . . . . » 117
Le Rime obbligate. . . . . » *ivi*
Impiegar tre cose nominate . . . . . » 119
Giannino accendi la candela! . . . . . » 120
La Fiera. . . . . » *ivi*
La Farfalla ostinata . . . . . » *ivi*
Il bacio all'ombra . . . . . » 121
Il racconto senza l'R. (Novella) . . . . . » 122
La Berlina ad alta voce. . . . . » 125
Le Sciarade . . . . . » *ivi*
La partenza dei due amici . . . . . » 127
I consigli . . . . . » 128
Fare quello che non si ordina . . . . . » *ivi*
La Statua . . . . . » *ivi*
Accordar l'Organo. . . . . » 129
Il Telegrafo . . . . . » 130
La Venere . . . . . » *ivi*
Le Iniziali . . . . . » 131
L'Indovino . . . . . » 133
Il Sordo . . . . . » *ivi*
Il pezzo di carta . . . . . » 134
Il biglietto lacerato . . . . . » *ivi*
Il Pappagallo . . . . . » 135
I Rebus . . . . . » 136
I Paragoni . . . . . » 138
L'esilio . . . . . » 139
Il Sordo-muto . . . . . » *ivi*
Far mettere quattro gambe al muro . . . . » *ivi*
Gli Emblemi . . . . . » 140
I Complimenti senza vocali . . . . . » *ivi*
I Sospiri . . . . . » 141
Le Canzoni . . . . . » 142
Il Portinajo . . . . . » 143
Gl'Indovinelli . . . . . » 144

Giuochi di calcolo

Dividere per 3, o 6 un numero dato . . . . Pag. 147
Dividere per 9 un numero dato . . . . . » 148
Dire il numero che uno avrà pensato . . . . » 149
Indovinare un numero pensato . . . . . » *ivi*
Altra maniera. . . . . » 150
Altra maniera. . . . . » 151
Indovinar due numeri pensati . . . . . » *ivi*

Digitized by Google

Modo di conoscere più numeri pensati. . . . *Pag.* 152
Altra maniera. . . . . » 154
Scommetter chi prima fa cento . . . . . » 155
Il saldo di un debito . . . . . » 156
Modo di sapere una somma anticipatamente . . » 158
Proprietà curiosa del numero 37 . . . . . » 159
Gli Scudi indovinati . . . . . » *ivi*
Giuoco numerico . . . . . » 160
Indovinare col naso una cifra cancellata . . . » 162
Indovinare i punti di 2 dadi . . . . . » 164
Indovinare i punti di 3 dadi . . . . . » 165
Indovinare dove sieno 2 oggetti . . . . . » 166
Proprietà del numero 73 . . . . . » 167
Un' addizione scabrosa . . . . . » *ivi*
Le Tavole magiche . . . . . » 168
Indovinare dove sia un Anello . . . . . » 170
Questione imbarazzante. . . . . » 173
Oggetti indovinati a tre persone . . . . . » 173
Giuoco dei 9 gettoni . . . . . » 175
Far due moltiplicazioni in un colpo . . . . » 176
Indovinare i danari che uno ha . . . . . » 178
Una moltiplicazione di cifre eguali . . . . » 179
Una sottrazione complicata . . . . . » 181
Indovinare ciò che una persona tiene in mano . . » 183
Scriver 100 con quattro 9 . . . . . » 184
Un ripiego ingegnoso . . . . . » 185
Indovinar cose, prese da tre persone . . . . » 186
Proprietà curiosa del numero 3 . . . . . » 187
Il Contadino e i Cavoli. . . . . » *ivi*
La povera Nipote . . . . . » 188
Non giudicar mai dalle apparenze . . . . . » *ivi*
Un forestiere alla Locanda . . . . . » 189
Le tre Sorelle. . . . . » 190
La Favola . . . . . » 191
L'abito non fa il Monaco . . . . . » *ivi*
Il Pastore . . . . . » 192
Aritmetica bizzarra . . . . . » 193
La Guardiana dell'Oche. . . . . » *ivi*
Un Secolo in 4 fratelli . . . . . » 194
Dodici Uccelli per 20 soldi . . . . . » *ivi*
Da 19 toglier uno, e restar 20 . . . . . » 195
Le due età . . . . . » *ivi*
I desiderj. . . . . » 196
Le Ore . . . . . » *ivi*
Indovinare i punti di più dadi . . . . . » 197
Cent'anni in una Famiglia . . . . . » 198
Il Cacciatore e gli Uccelli . . . . . » *ivi*
Le fave bianche e le fave nere . . . . . » 199

Digitized by Google

I pezzi del Dominò indovinati . . . . . Pag. 200
Un problema curioso . . . . . » 202

Giuochi di Carte

Indovinare una carta . . . . . Pag. 203
Indovinare una carta estratta . . . . . » 204
Altra maniera di trovare una carta . . . . » 205
Indovinare le carte scelte da tre persone . . . » *ivi*
Indovinare i punti d'una carta . . . . . » 207
Fra 21 carta indovinarne una . . . . . » 207
L'Orologio magico. . . . . » 208
Quattro famiglie in una Locanda . . . . . » 210
Indovinare i numeri a tre mazzetti di carte . . » 213
Indovinare i punti che son sotto alle carte. . . » *ivi*
Indovinare 5 carte pensate . . . . . » 215
Indovinare venti carte . . . . . » 216
Indovinare trenta carte. . . . . » 217
Indovinare 2 carte a varie persone fra 30 disposte in 15 mazzetti 218
Indovinar le carte prese da 2 persone. . . . » 219
Nominare un mazzo di carte senza vederle. . . » 221
Indovinare più carte a diverse persone . . . » 222
L'Ostessa ed i tre bevitori . . . . . » 223
Indovinare i punti di tre carte . . . . . » 224
Combinazione curiosa di 16 carte . . . . » 225
Disporre 9 carte che faccian 5 da ogni lato. . » 226

Giuochi chimici e fisici

Inchiostro simpatico nero . . . . . Pag. 227
Inchiostro simpatico verde . . . . . » *ivi*
Inchiostro simpatico rosso . . . . . » 228
Inchiostro simpatico azzurro. . . . . » *ivi*
Inchiostro simpatico giallo . . . . . » 229
Far comparir visibile una scrittura . . . . » *ivi*
Caratteri d'argento invisibili a piacere . . . » 230
Far nero un inchiostro invisibile . . . . . » *ivi*
Altro inchiostro simpatico verde . . . . . » *ivi*
Carattere invisibile azzurro . . . . . » 231
Caratteri invisibili, resi visibili . . . . . » *ivi*
Inchiostro simpatico viola mammola . . . . » *ivi*
Altro inchiostro simpatico . . . . . » 232
Render visibile uno scritto invisibile . . . . » *ivi*
Far bollir l'acqua col freddo . . . . . » 233
Bolle di *gas* che prendon fuoco nell'acqua . . . » *ivi*
Bruciare un corpo combustibile nell'acqua . . . » 234
Disegnare a rilievo sul guscio di un uovo . . . » *ivi*
Mescer vino di più colori . . . . . » 235
Il Fungo filosofico . . . . . » *ivi*

Digitized by Google

Modo di rendere i volti spaventevoli . . . *Pag.* 236
Render rossa la fiamma dell'alcool . . . » *ivi*
Render verde la fiamma dell'alcool . . . » 237
Render color d'arancio la fiamma dell'alcool. . . » *ivi*
Render gialla la fiamma dell'alcool . . . » *ivi*
Accender lo spirito di vino senza fuoco . . » 238
Modo di preparare l'argento fulminante . . » *ivi*
Produrre scintille, o fiamme, sott'acqua . . » 239
Modo di congelar l'acqua . . . . . » *ivi*
Albero metallico . . . . . » 240
Altro albero metallico . . . . . » 241
Metallo fusibile nell'acqua bollente . . . » *ivi*
Leghe metalliche fuse collo sfregamento . . » 242
Fondere una moneta in un guscio di noce . . » *ivi*
Far sì che gli astanti sembrino senza testa. . . » *ivi*
Bruciare un filo con un Anello, senza cadere . . » 243
Cuocer le Uova senza fuoco. . . . . » *ivi*
Far sì che un Fazzoletto non abbruci . . . » *ivi*
Esperimento di pressione atmosferica . . . » 244
La Rosa cangiante. . . . . » 245
Figure curiose in una boccia d'acqua . . . » *ivi*
Tagliare il cristallo . . . . . » *ivi*
Far comparire, o sparire qualsiasi oggetto . . » 246
La Caraffa luminosa . . . . . » 247
Bellissima luce nell'acqua . . . . . » *ivi*
Far bollir l'acqua senza fuoco . . . . » 248
Modo di apparir risplendenti nell'oscurità . . » *ivi*
I quattro Elementi in una boccia di vetro . . » 249
Far comparire delle parole su d'una mano . . » *ivi*
Levar dall'acqua un Soldo senza bagnarsi . . » 250
Modo pronto per fondere il ferro . . . . » *ivi*
Calamita artificiale. . . . . » 251
Dare agli oggetti l'apparenza del corallo . . » *ivi*
La dilatabilità dei solidi . . . . . » 252
Render la freschezza ai Fiori appassiti. . . . » *ivi*
L'Arcobaleno artificiale. . . . . » 253
I Fagioli indiavolati . . . . . » *ivi*
Gli Aghi galleggianti . . . . . » *ivi*
La camera infuocata . . . . . » 254
Portare il fuoco sulla mano . . . . . » *ivi*
La Bottiglia mitragliatrice . . . . . » *ivi*
Rendere un fiasco trasparente al bujo . . . » 255
Il piccolo Gazometro . . . . . » 256

Giuochi per passatempo

Far 7 pezzi con 2 colpi . . . . . *Pag.* 257
La croce coi gettoni . . . . . » 258
Sigillare una lettera in più colori . . . . » *ivi*

Digitized by Google

Collocare 7 gettoni . . . . . Pag. 259
Modo di levar la camicia senza spogliarsi . . . » 261
La parola magica. . . . . » 262
Formare una croce con 6 pezzi dati . . . . » 263
Tagliare una cordicella e mostrarla intiera. . . » 264
Formare una croce con 4 pezzi dati . . . . » 266
Giuoco delle Ciliege . . . . . » 267
Una frittata impossibile . . . . . » 268
Modo di scolorare il vino . . . . . » *ivi*
Fare un quadrato con 12 figure geometriche . . » 269
Fare un quadrato con 7 figure geometriche . . » 270
Il segno magico . . . . . » 271
I quadrati bugiardi . . . . . » 272
L'apparizione magica . . . . . » 273
Una partita a Dominò coperto . . . . . » 275
Un getto d'acqua. . . . . » 276
La giusta repartizione del Patrimonio. . . . » 277
Far si che uno spanda il vino che vuol bere . . » 278
I due rettangoli . . . . . » 279
Indovinare bendato i punti del Dominò . . . » 281
Giuochi curiosi d'astuzia . . . . . » 282
La Moneta sotto il Cappello . . . . . » 283
I tre mariti gelosi . . . . . » 284
La Moneta ambulante . . . . . » 285
La Quercia in miniatura . . . . . » 286
Dividere una Mela senza tagliar la buccia . . » *ivi*
Il Mulinello improvvisato . . . . . » 287
L'Uccello e la sua gabbia . . . . . » 288
Fare un quadrato con 16 figure geometriche . . » 289
La Moneta scrivente . . . . . » 290
Fuoco prodotto per strofinamento . . . . » 291
Mangiar la candela . . . . . » *ivi*
I ritratti ridicoli . . . . . » 292
Bever l'acqua sotto il vino. . . . . » 293
Moltiplicazione delle Monete . . . . . » *ivi*
Il grave attira il leggero . . . . . » 294
Far fuoco dalla bocca . . . . . » 295
Formare un quadrato con 5 triangoli . . . . » *ivi*
Fare un quadrato con 20 triangoli . . . . » 296
La Figura che spegne e quella che accende . . » 298

Giuochi di Bussolotti

Della tavoletta ed altri accessorj. . . . . Pag. 299
Norme generali di scamotaggio . . . . . » 301
Fare sparire una moscata . . . . . » *ivi*
Far comparire una moscata. . . . . » 302
Introdurre una moscata sotto un bussolo . . . » *ivi*

Digitized by Google

Far passare una moscata fra due bussoli . . . Pag. 303
Fare sparire una moscata fra due bussoli . . . » *ivi*
Far sortire una grossa palla sotto un bussolo . . » 304
Delle finte simulate . . . . . » *ivi*
Finger di mettere una moscata nella mano destra . » 305
Finger di metter la moscata sotto un bussolo . . » *ivi*
Finger di far sparire varie moscate fra due bussoli . » *ivi*
Finger di far passare i bussoli l'un nell'altro . . » 306
Altri Giuochi divertenti . . . . . » 307

Giuochi di destrezza

Sparizione degli oggetti . . . . . Pag. 309
Sparizione di un pezzo da cinque lire . . . » *ivi*
Fare sparire una Moneta da cinque lire . . . » 312
Altro sistema di sparizione . . . . . » 314
Far dire sì, e no, a diverse Monete . . . . » 316
Le Monete entro i Cappelli. . . . . » 317
Nascondere un marengo nel pane . . . . » 319
Altri Giuochi curiosi . . . . . » 320
Giuochi svariati con Palle di cristallo. . . . » 321
Le Palle da cannone nel Cappello . . . . » 325
Sparizione ed apparizione dei Pennacchi . . . » 329
Far sparire di mano un Fazzoletto . . . . » 331
Modo di lanciare a distanza le carte . . . . » 332
Modo di mangiar dei turaccioli . . . . . » 234

Giuoco del Dominò

Del Dominò, e sue regole . . . . . Pag. 335
Giuoco in due, con sei o sette dadi . . . . » *ivi*
Giuocare con qualsiasi numero di dadi . . . » 337
Fare ai punti con 7, 8 e 10 dadi . . . . » *ivi*
Fare ai punti in due con 12 dadi . . . . » *ivi*
In 4, ognuno per sè, senza far punti . . . , » 338
La quota in comune . . . . . » *ivi*
Regole del giuoco . . . . . » 339

Giuoco della Dama

Della Dama, e sue regole . . . . . Pag. 342
Del soffiare i pezzi . . . . . » 343
Indice . . . . . » 345

Digitized by Google

Digitized by Google

ROMANZI STORICI SOCIALI

DELLA CELEBRE

CAROLINA INVERNIZIO

Pubblicati da questa Tipografia.

Il Bacio d'una Morta .	L.	1,50
Paradiso e Inferno. .	„	1,50
Le vittime dell' Amore .	„	1,50
Rina, l'Angelo delle Alpi	„	2,00
Il Delitto della Contessa	„	2,00
Cuore di Donna . .	„	2,00
Dora, la Figlia dell'Assassino		2,50
L'Orfana del Ghetto .	„	3,00
Satanella o la mano della Morta		3,00

Si trovano vendibili presso tutti i Librai e rivenditori di giornali d'Italia, e alla Tipografia Salani, Viale Militare n.° 24, presso le Cure, Firenze.

Digitized by Google